SEGA SONIC JAM OFFICIAL GUIDE ソニック ジャム オフィシャルガイド

ソニックファン必携！

ソフトバンク

SOFT BANK

SEGA OFFICIAL

SEGA™

SONIC JAM

OFFICIAL GUIDE

ソニック ジャム
オフィシャルガイド

超音速のハリネズミ、
ソニックがセガサターンに
帰ってきた!

プロジェクト ソニック第1弾「ソニック ジャム」
クールでカッコいい世界でただ1冊の攻略本!

SOFT BANK

PROJECT SONIC

©SEGA

SEGA OFFICIAL

SEGA™

SONIC JAM

OFFICIAL GUIDE

ソニック ジャム
オフィシャルガイド

SOFT BANK

SEGA™ SONIC JAM OFFICIAL GUIDE
ソニック ジャム オフィシャルガイド
ソフトバンク
SOFT BANK

セガサターン情報に自信あり!
セガサターンNo.1専門誌

SEGA
SATURN
MAGAZINE

週刊
SATURN
MAGAZINE
セガサターンマガジン
9/5
290円
ESPパワー炸裂！ 東京ゲームショウ97秋
クランディア
シルエットミラージュ
バロックルナ
Cica
AZEL
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
ボリュームUP! 新装刊!!

最新ゲームと徹底攻略記事&
特別付録、特集記事満載!!
毎週金曜日発売!

ソニックジャム
プレゼント
応募券

SEGA OFFICIAL

SEGA

SONIC JAM

OFFICIAL GUIDE

ソニック ジャム
オフィシャルガイド

SEGA OFFICIAL

SONIC JAM

OFFICIAL GUIDE

ソニック ジャム
オフィシャルガイド

SCORE 18900
TIME 0:06
RINGS 4
SONIC × 2

生意気でゴメン。

SCORE 13100
TIME 0:06
RINGS 0
SONIC × 3

SCORE 325730
0
SONIC × 18

口ばっかの奴、サイテー。

正義のためなんて、やなこった。

好きだから、やってるだけさ。

だけど、

SCORE 24400
TIME 1:29
RINGS 1
× 12

ぜったい裏切らねーよ。

SCORE 3310
TIME 2:31
RINGS 88

SONIC JAM
OFFICAL
GUIDE

CONTENTS

MILES
RINGS 8
SONIC
RINGS 61

PROLOGUE
～プロローグ～ 4

ALL ABOUT SONIC JAM
～ソニックジャムのすべて～ 7

ソニックジャム解説 ……………………8
ソニックワールド ……………………10

SONIC THE HEDGEHOG
～ソニック・ザ・ヘッジホッグプレイング ガイド～ 15

ガイダンス……………………16
ゾーン攻略……………………18
エンディング……………………30

SONIC THE HEDGEHOG 2
～ソニック・ザ・ヘッジホッグ２プレイング ガイド～ 31

ガイダンス……………………32
ゾーン攻略……………………34
エンディング……………………53
２P対戦モード ……………………54

SONIC THE HEDGEHOG 3
～ソニック・ザ・ヘッジホッグ３プレイング ガイド～ 55

ガイダンス……………………56
ゾーン攻略……………………60
エンディング……………………72

SONIC&KNUCKLES
～ソニック＆ナックルズプレイング ガイド～ 73

ガイダンス……………………74
ゾーン攻略……………………78
エンディング……………………91
マイルス＆ナックルズ攻略 ……………………92
ロックオンシステム ……………………94
コンペティションモード解説 ……………………96

SONIC FAN CLUB
～ソニックファンクラブ～ 97

ソニックキャラクターズ ……………………98
ソニックエピソード……………………108
ソニックソフトカタログ……………………112
ソニックジャムコマンド集 ……………………114
ソニックグッズ紹介 ……………………120

EPILOGUE
～エピローグ～ 125

ソニックチームからのメッセージ ……………………126
ソニックイラスト集……………………128
エピローグ ……………………134

SCORE 14800
TIME 0:05
RINGS 16
SONIC
× 3

SONIC EPISODE

～超音速の伝説１～

今世紀中旬に活躍した人気童話作家、マリー・グラネットの夫が、空軍のテストパイロットであったことはあまり知られていない。

いつもヘルメットをかぶって仕事をしている彼の髪の毛は、トンがっていた。それを見てマリーは「ハリネズミさんみたいね」と、からかっていたという。

２人のあいだに娘のシェリーが誕生。しかし、彼は相変わらず地上にいることがあまりなく、シェリーは父親と会う機会に恵まれなかった。そこで母親は、さみしがる娘に童話を話して聞かせた。

"音より速く走り回るハリネズミ、SONIC" の話である。

童話の世界は時の流れとともに、どんどん広がっていった。不思議な世界での冒険、秘境のジャングル、荒れ狂う大海原、古代の都、失われた大陸……SONICの冒険はとどまるところを知らなかった。

悪いやつらがいると、SONICは自慢の足でやってきて、みんなを助けてくれるのだ。正義と知恵と勇気のハリネズミは、さみしがりやのシェリーを少なからず元気づけた。

シェリーのお気に入りはSONICとガールフレンドとの恋のおはなしだった。なぜなら、このおはなしを語るときの母親はいちだんと若く美しく感じられたからである。のちにシェリーは、それが実話であったことに気がつくのである。

PROLOGUE
プロローグ

開発初期に語られた、別の世界に展開するソニックの物語がここに復活。様々なソニックの世界を知ろう。

ソニックエピソード① 解説

この世界でのソニックは、童話の主人公。この童話の中にも宿敵Dr.エッグマンは登場する。もしかするとゲームのソニックは、この童話をもとに作られたのかもしれない。実質的なソニック誕生の物語だ。

SONIC THE HEDGEHOG

ソニック初登場となる記念すべきソフト。これまでのゲームにはない超スピードで駆け抜けるソニックの姿に、ユーザーは驚愕した。サウンドはドリームズ・カム・トゥルーの中村正人が手がける。'91年７月26日発売。

SCORE
TIME 0:35
RINGS 29

SONIC THE HEDGEHOG 2

1年以上の時を経て登場のシリーズ第2弾。前作をさらにシェイプアップし、スピードも約1.5倍にアップ。キュートな相棒マイルスも登場し、その人気は日本だけでなく全世界へと広がっていく。'92年11月21日発売。

SCORE 400
TIME 0:47
RINGS 1

ソニックエピソード② 解説

音速を超えた名もないパイロットの物語。彼がエピソード1のマリーの夫であったかどうかは定かではないが、この時代でもソニックは超音速の象徴だったのである。音より速いハリネズミは、やがて伝説となった。

SONIC EPISODE

～超音速の伝説２～

1947年、空軍パイロットのチャック・イエガーが音速の壁を破った。

同じ日、音速の壁を越えたテストパイロットがいたという。音速に達した直後、彼の機体は爆発音とともに崩れ去り、再び地上のレーダーに機影を写すことはなかった。

彼は "SONIC" のエンブレムをフライトジャケットの背に輝かせていたと伝えられる。

彼の名を知るものはもういない。しかし "SONIC" の伝説を知らないものはどこにもいない。

より速く、より高く、と空に夢追う男たちは音より速いハリネズミ "SONIC" を思い、地上を飛び立っていく。

CORE 3800
IME 2:16
INGS 7
SONIC

SONIC EPISODE
～超音速の伝説３～

198X年、骨董屋のジェフは年代物のフライトジャケットを手に入れた。ほこりをかぶってはいるが、良質の皮で作られたなかなか雰囲気のいい品であった。

自分の家に持ち帰り、手入れをしていて気がついた。

「おや？　かわいいのが描かれているじゃないか。……S·O·N·I·C……おまえはSONICっていうのか……」

そのジャケットの背中には生意気そうな青い色のキャラクターが描かれていたのだ。ジェフは独り言をつぶやいた。

「おまえはライオンか……ネコか……ふーむ、わからんな……」

ある日のこと、ジェフの店に何年ぶりかの若い女性客が入ってきた。まったく骨董には縁のなさそうな美しい顔立ちをした彼女は、店の中を見回していたが、ジェフのうしろにあるガラスケースの中に飾られているあのフライトジャケットに心を奪われたようだった。

「お嬢さん、あのジャケットがお気に入りのようだね」

「ええ、絵の下にSONICって書いてあるわ。昔、どこかで聞いたような気がするの」

「ほほう……SONICっていうのは、あのライオンみたいなやつの名前らしいね」

「そう、SONIC……SONIC！　SONIC THE HEDGEHOG！　思い出したわ！　正義と知恵と勇気のハリネズミSONIC、子供の頃に聞かされた童話だわ！　彼はハリネズミよ。音より足が速いハリネズミSONIC!!」

「……どうやらこいつと初対面じゃないようだね……お嬢さん、このジャケットを持っていくかい？」

「ええ、ぜひわたしに譲ってください！」

彼女の名はメグ。フリーの技術カメラマンをしている。最近、旅先の骨董屋で手に入れた年代物のフライトジャケットがお気に入りの相棒で、仕事には必ず着ていくのだ。正確にはジャケットではなく、その背中に描かれた生意気そうなハリネズミSONICを連れていく感覚といっていい。彼と一緒にいると、なぜか安心できるのだ。メグは確信していた。SONICも、自分を気に入ってくれているのだと。

その事故はそんなある日に起こった。取材で郊外の飛行場で催された航空ショウに出向いたときのことだった。ショウの売りもののひとつ、空中アクロバットの演技中に、２機の飛行機同士が接触、１機が大破、地上に激突した。もう１機は体勢を立て直そうとフラフラになりながら着陸を試みていた。メグは観客席の前方に設けられた報道関係者席から、墜落する瞬間をモータードライブをうならせ撮り続けていた。

「たいへん！」墜落機は轟音をあげ、炎につつまれた。メグが我慢しきれず席をとび出し、カメラを持って現場にかけよろうとしたとき、すぐそばに着陸してきた事故機の方向が大きく振れ、こちらに滑り込んできた。

メグの目の前に迫る大きな鉄のかたまりから、翼や鉄板が紙のようにめくれ飛んでいくのが見えた。頭をかばいうずくまった瞬間、エンジンが爆発し、メグの体を猛炎が包み込んだ。火のついたジェット燃料は観客席に襲いかかり、大惨事を引き起こしたのだった。

炎に包まれながらメグはあるものを見た。青い生き物が目の前に立っていて、手を引きながらこういった。

「こっちだ、走れ！」

言われるままに立ち上がると、もう一度「はやく！」。

メグはグイッと手を引っ張られながら走った。……SONICだ。いま手をつないで走っているのはSONICだ、とメグは思った。知らない丘の上まで来たとき彼が言った。

「ったく、今度からちゃんと前見て歩けよな！」

メグがうなずくと、アッという間にどこかへ走り去った。気がつくと病院のベッドの上だった。さっきのは夢なのか……考えてもわからなかった。飛行場を見おろす丘の上に気を失って倒れていたと聞かされた。どうやってあの爆発から逃れたのか、誰もが聞いてきた。

「SONICに……」とはさすがに言えず、わかりませんとしか返事のしようがなかった。着ていたジャケットは、無惨にも炎の熱で焼けこげて真っ黒だった。

SONICのエンブレムがどこにあったかさえもわからなかった。

事故の写真を現像し、引きのばした。メグは、ふとフィルムを見てアッと声をあげた。撮った覚えのない写真がうしろに入っていたのだ。そこには赤いとんがった靴が写っていた。

「SONIC！」

メグは深く息を吸い込んで、それからハァーっとゆっくり吐き、呼吸をととのえた。メグはSONICのことを考え……そして彼に会おうと、かたく思った。

SONIC THE HEDGEHOG 3
+
SONIC & KNUCKLES

シリーズ第３弾は、なんと２本立て。「ソニック３」の壮大な物語は、「ソニック＆ナックルズ」にロックオンすることで完結する。ソニックのライバル、ナックルズが登場。'94年５月27日、10月18日にそれぞれ発売。

SCORE 0
TIME
RINGS

SCORE 600
TIME 1:52
RINGS 30

ソニックエピソード③解説

現代に現れたソニックの物語。時代を考えると、メグはマリーの孫？と考えても不思議ではないが真相は秘密。話に登場するフライトジャケットは、ソニックチームの中部長をはじめとする一部の方々も持っているそうだ。

TIME : 0'56"46
RINGS : 23

ALL ABOUT SONIC JAM

ソニックジャムのすべて

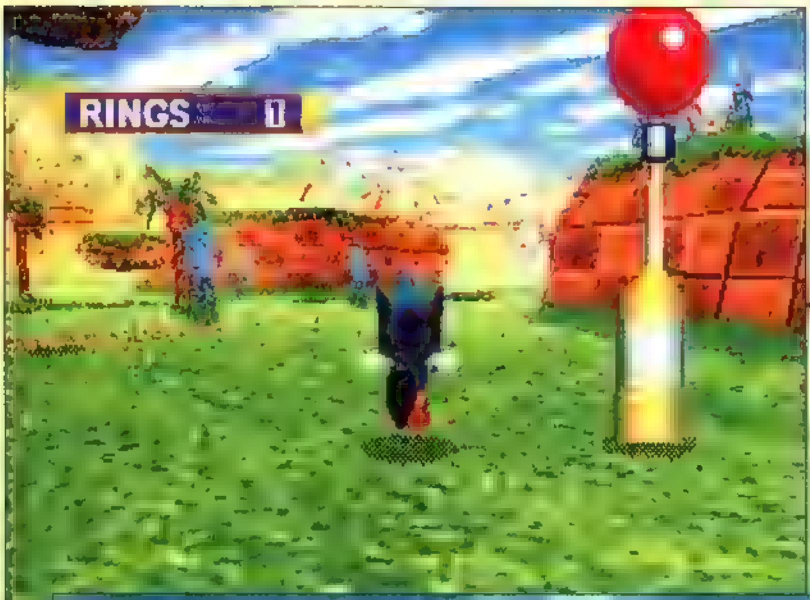
この「ソニックジャム」のさまざまな魅力を余すところなく紹介しよう。中でも「ソニックワールド」はソニックの全歴史を網羅する資料館的存在だ。これだけでソニックのすべてがわかる!?

ソニックジャム解説

SONIC JAM FOR SEGASATURN

この「ソニックジャム」は単なるオムニバスソフトではない。ソニックワールドの追加だけでなく、収録されたシリーズ4作は新たな調整がかけられ、新要素も用意されている。いろいろな遊び方を試してみよう。

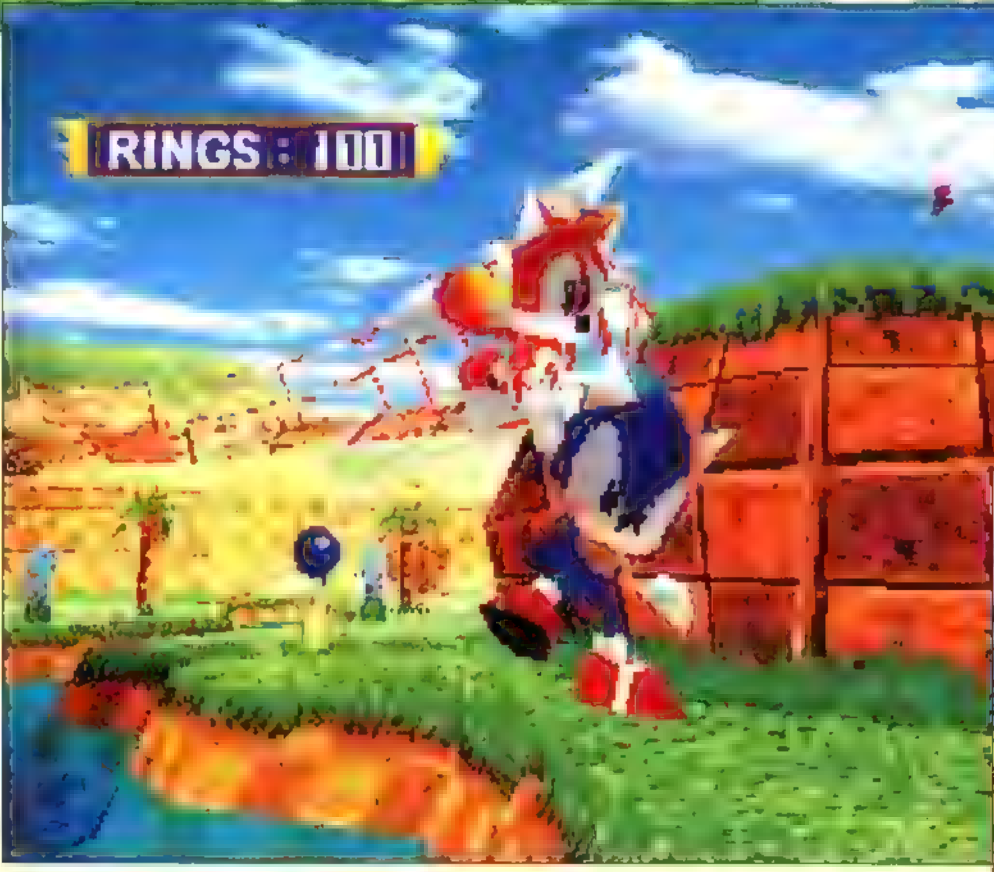
SONIC JAM™
GAME
SONIC WORLD



SONIC WORLD

ソニックワールド

まったく新しいソニックの世界。光あふれる緑の世界に、ソニックのすべてを検索できる5つのパビリオンが建造されている。プレイヤーはソニックとなってこの世界を駆けめぐる。ちょっとしたゲームも楽しめるぞ。



SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
©SEGA 1991

SONIC THE HEDGEHOG 2
2 PLAYER VS
© 1992 SEGA

SONIC 3
Sonic The Hedgehog
1 PLAYER
COMPETITION
© 1993 SEGA

本編に収録されているのは、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」からシリーズとしてつづく4作品。メガドライブ時代に一世を風靡したこのシリーズ、リアルタイムでプレイした人にも、これから新たにプレイする人にも満足できる完全移植だ。また、通常モードでは、一部難しすぎたポイントに難易度調整がかけられているのもうれしい。

SONIC & KNUCKLES
© 1994 SEGA

SONIC JAM NEW ELEMENTS

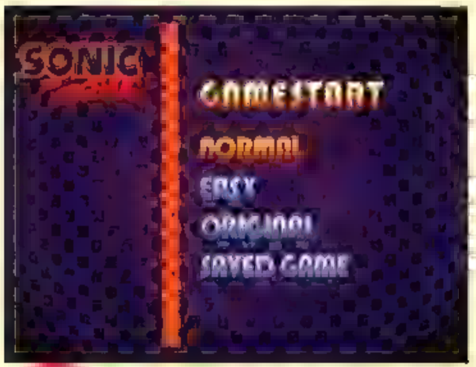
ソニックジャム新要素

ここが単なる「移植」ではないポイント。ゲーム自体の難易度の調整だけでなく、メガドライブ時代にはなかった数々のモードが用意されている。プレイヤーの遊び方次第で、楽しみは無限に広がっていくはずだ。

MODE

3つのモード

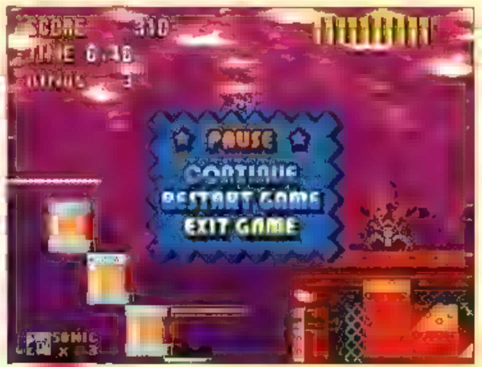
ゲームの難易度は3種類から選べる。イージーはアクトが少ない簡単モード、オリジナルはメガドラ版とまったく同じ完全移植版だ。


SONIC
GAMESTART
NORMAL
EASY
ORIGINAL
SAVED GAME

SAVED GAME

セーブ

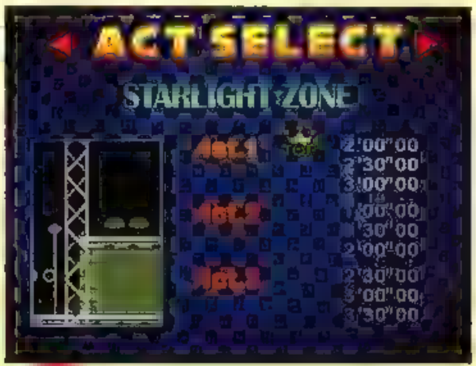
各アクトに進んだときに、自動バックアップが行われる。そのアクトに進んだときと同様の状態でスタートできるぞ。


SCORE 310
TIME 6:48
PAUSE
CONTINUE
RESTART GAME
EXIT GAME
SONIC

TIME ATTACK

タイムアタック

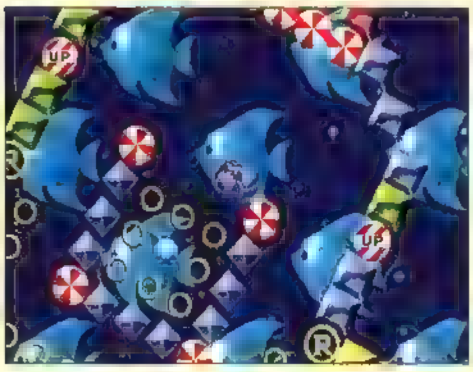
プレイしたすべてのゾーンの各アクトのクリア時間を競う、オリジナルモード。通常は秒単位だが、ここでは1/100秒まで計測される


ACT SELECT
STARLIGHT ZONE
ACT 1
ACT 2
ACT 3

SPECIAL STAGE

スペシャルステージ

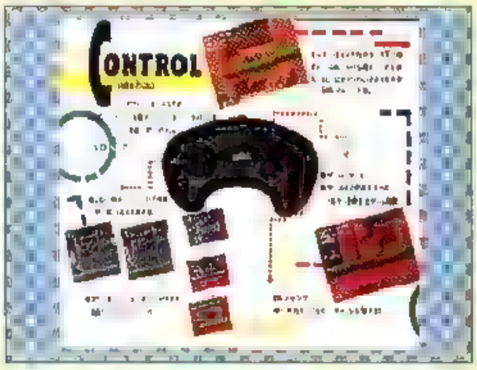
各タイトルのスペシャルステージだけをプレイするオリジナルモード。カオスエメラルドをいくつ取ることができるか挑戦してみよう。



DIGITAL MANUAL

デジタルマニュアル

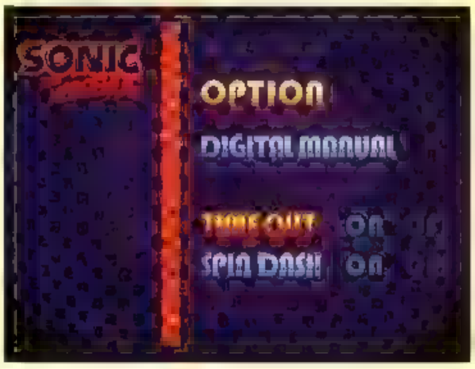
それぞれのメガドライブ時代のマニュアルを高解像度で見ることができる。日本語版と英語版の選択や、ズームアップもできるぞ。



TIME OUT／SPIN DASH

タイムアウトスピンダッシュ

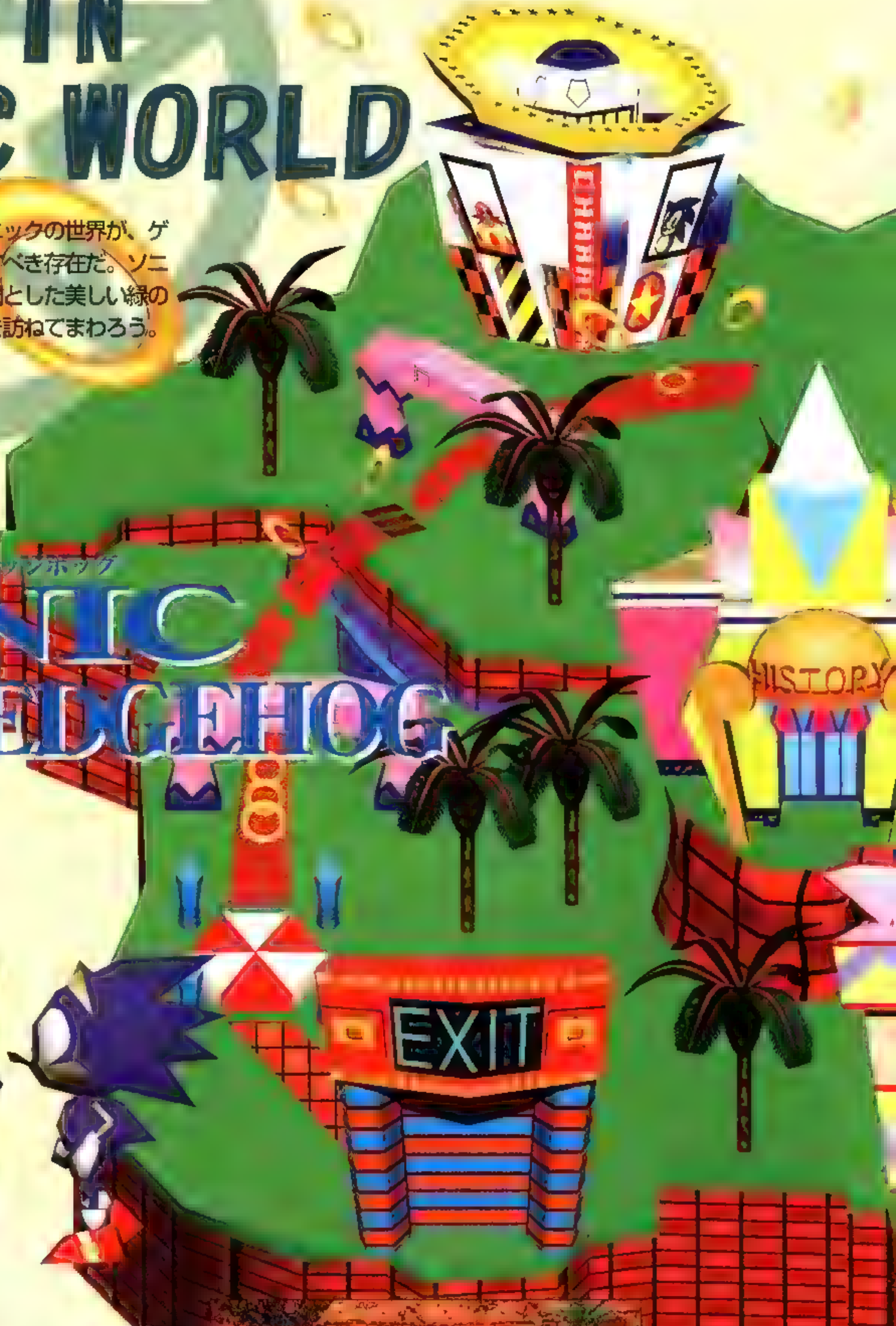
それぞれのゲームで、タイムアウトするかどうかを選択する。また、「ソニック1」ではスピンダッシュの有無の選択も可能だ


SONIC
OPTION
DIGITAL MANUAL
TIME OUT ON
SPIN DASH ON

ソニック ワールド

SONIC IN SONIC WORLD

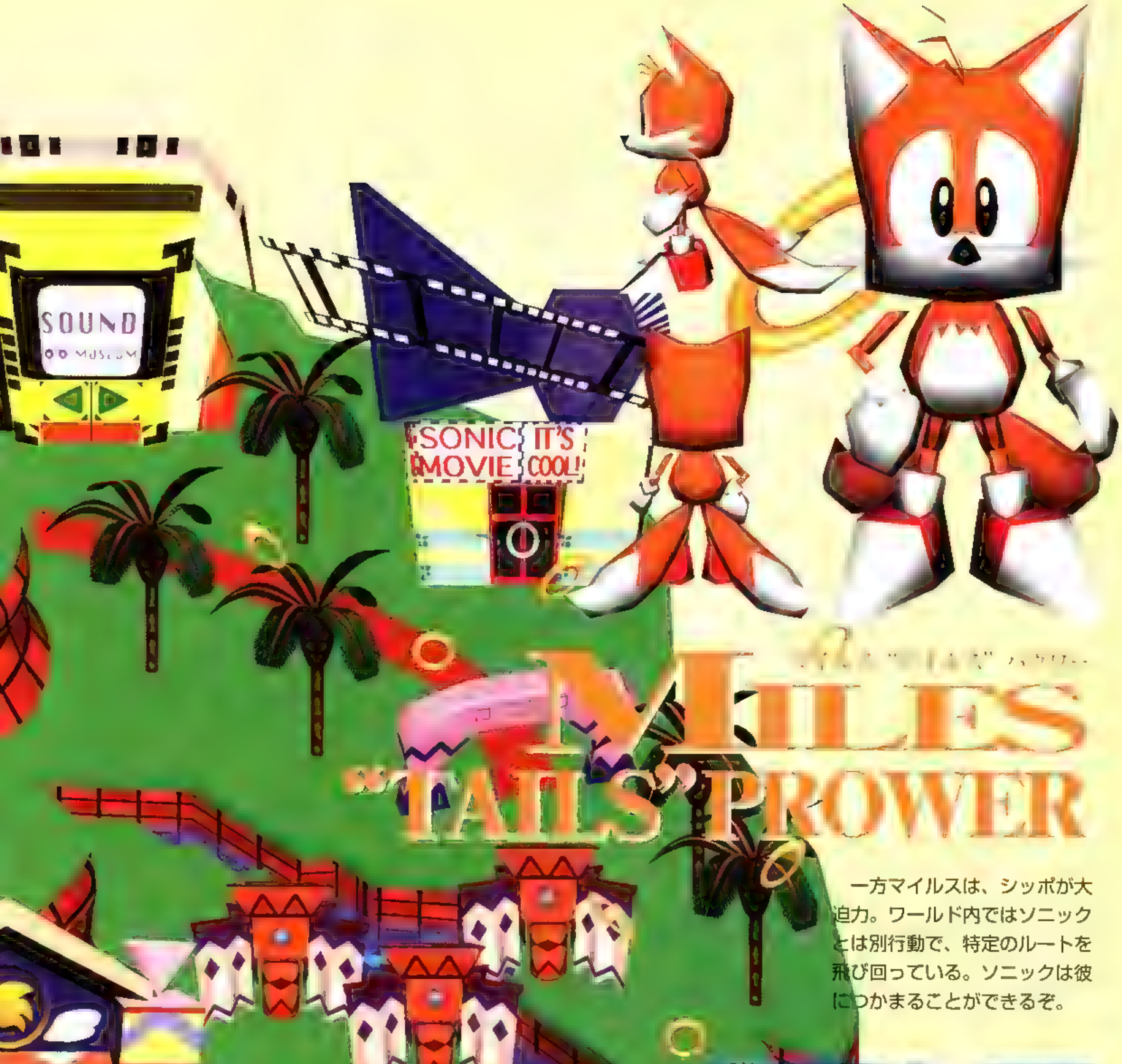
この「ソニックワールド」は、ソニックの世界が、ゲーム上ではじめて制作された記念すべき存在だ。ソニックシリーズ一連のゾーン1を基調とした美しい緑の世界の中に建てられたパビリオンを訪ねてまわろう。



ソニック・ザ・ヘッジホッグ

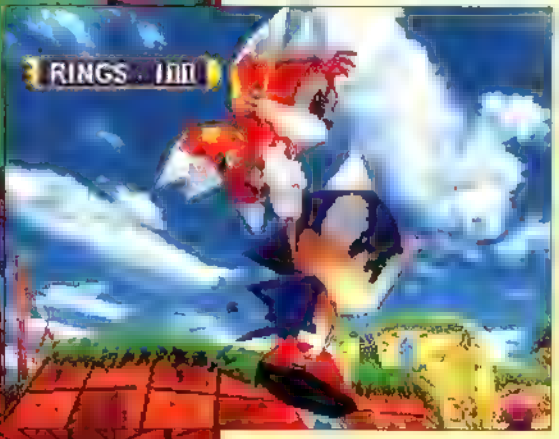
SONIC THE HEDGEHOG

ポリゴンとなってもソニックは、相変わらずクールな表情。背中に生えているトゲの様子もバッチリわかる。走っているときはこのトゲがピッと伸びるぞ。


SOUND
MUSEUM
SONIC MOVIE
IT'S COOL!
LERY

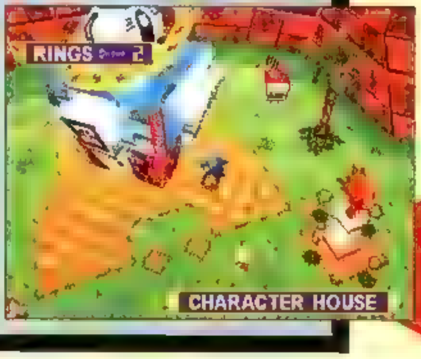
MILES "TAILS" PROWER

一方マイルスは、シッポが大迫力。ワールド内ではソニックとは別行動で、特定のルートを飛び回っている。ソニックは彼につかまることができるぞ。

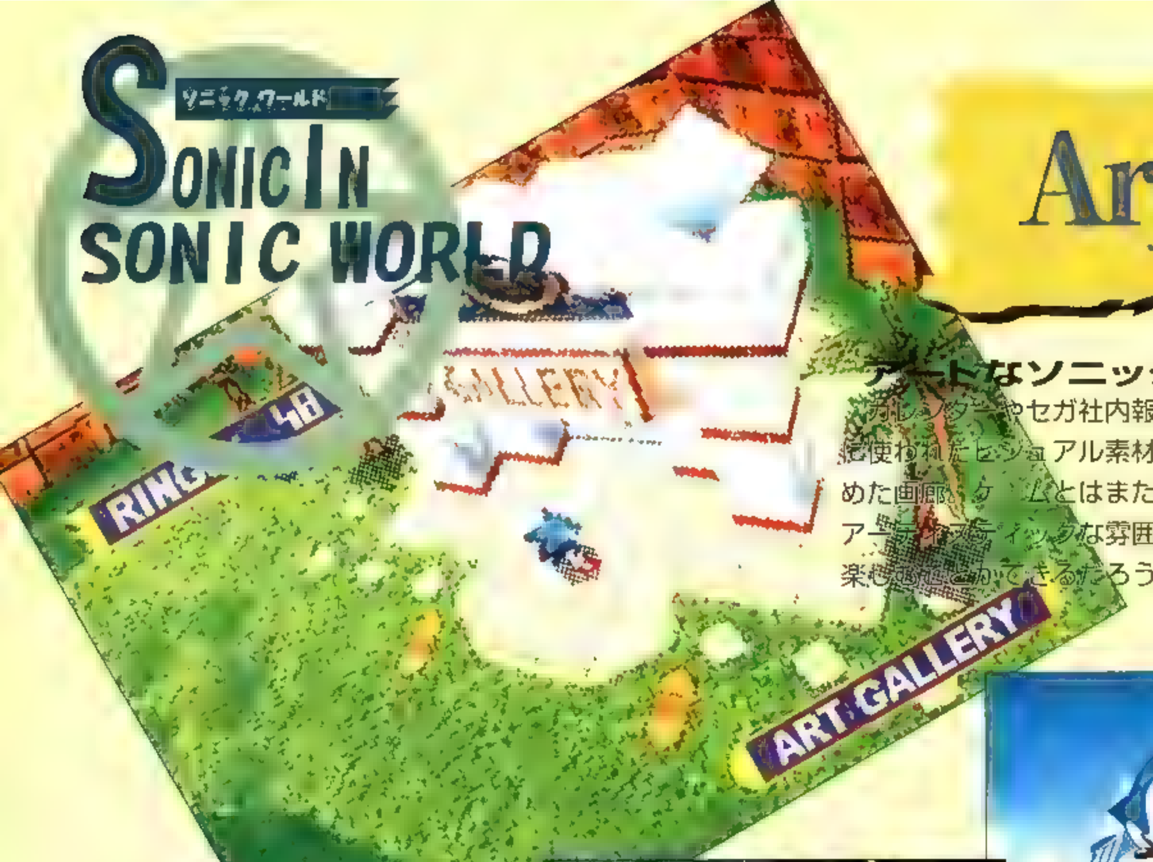


ソニックとなってワールドをまわろう!!

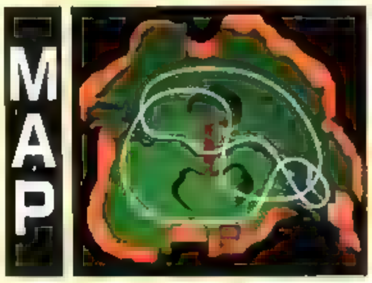
ワールドの主人公はやはりソニック。プレイヤーは彼となって、ワールド内を走り回ることができる。各パビリオンに入るには、建物の前に立ってボタンを押せばOK。ちなみにソニックはマルコンでも操作できるぞ。


RINGS
CHARACTER HOUSE

TOPIC

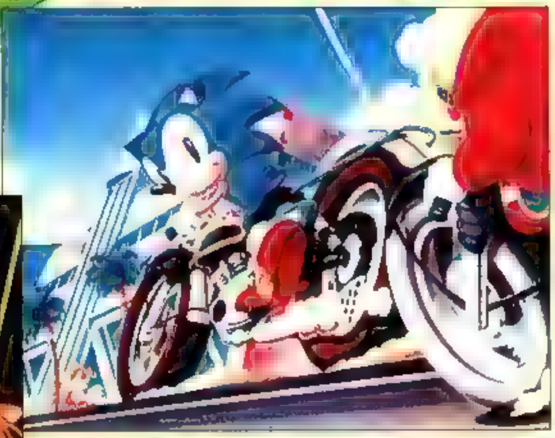

RINGS 48
GALLERY
ART GALLERY

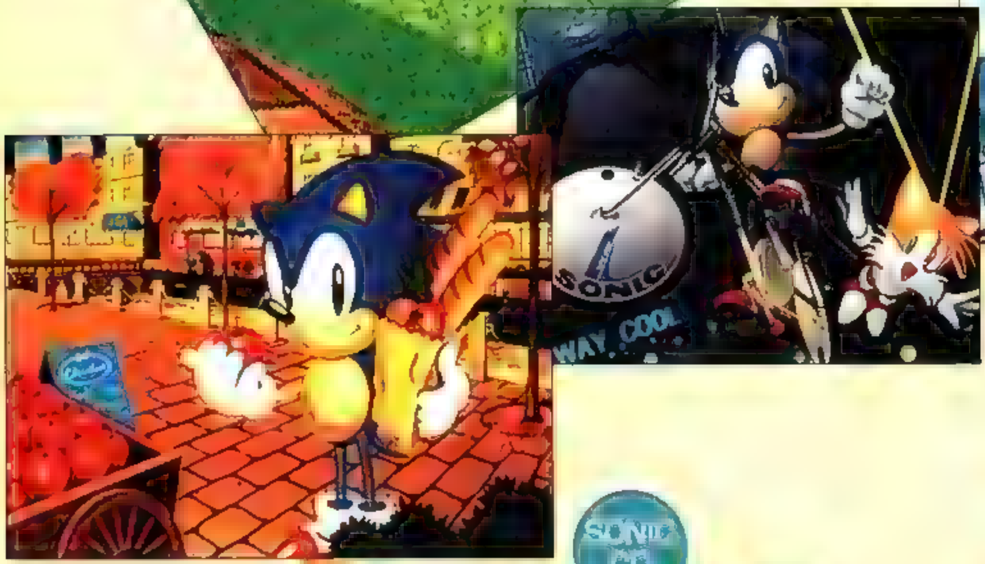
Art Gallery
アートギャラリー

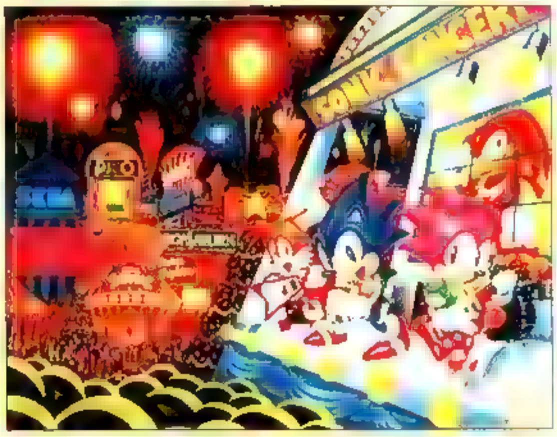


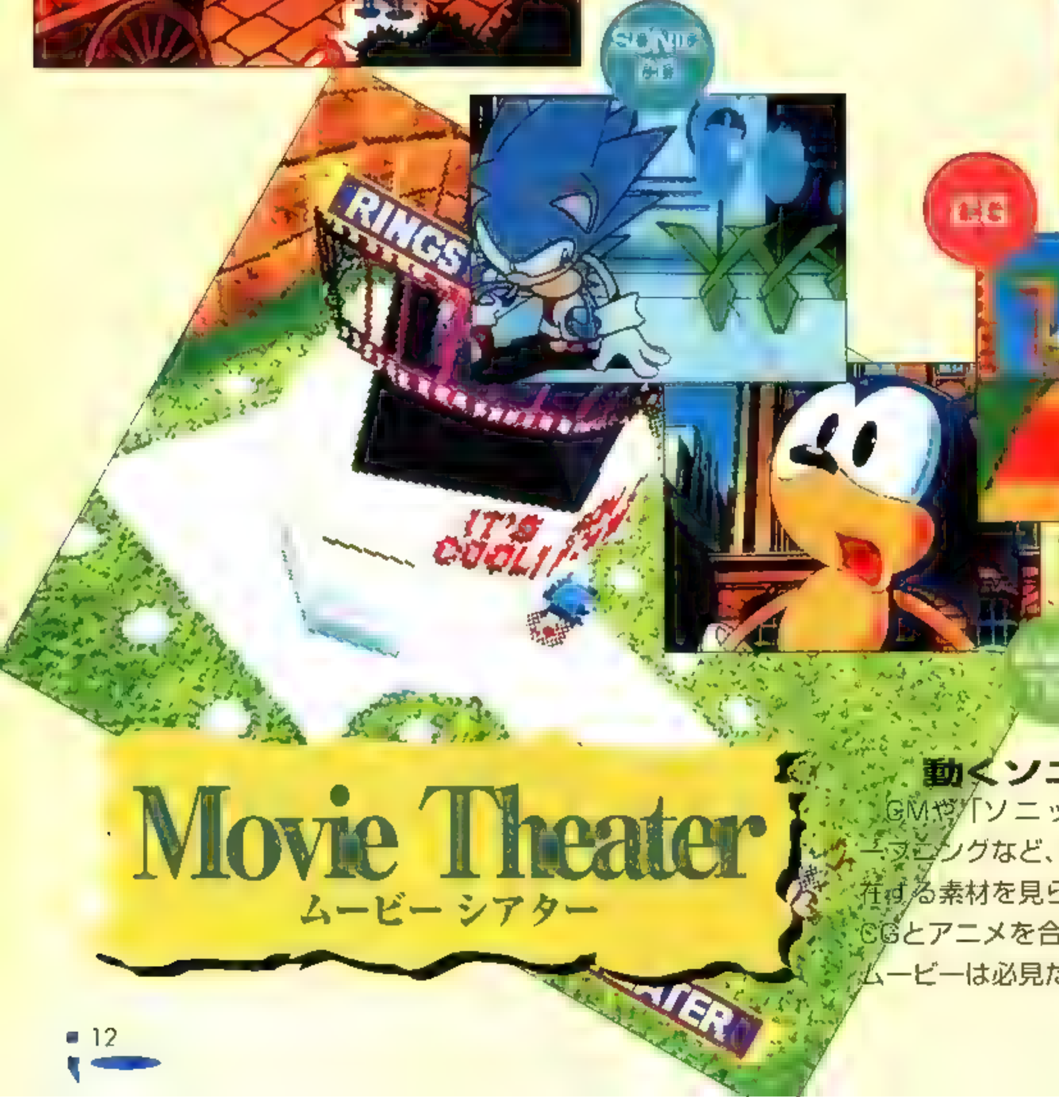
アートなソニック

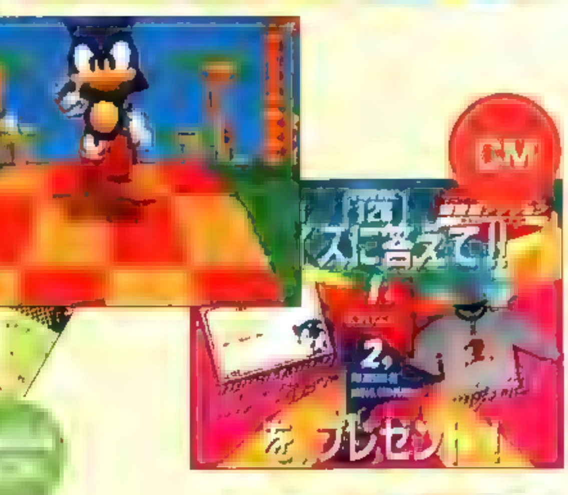
カレンダーやセガ社内報などに使われたビジュアル素材を集めた画廊。ゲームとはまた別のアーティスティックな雰囲気を楽しむことができるだろう。



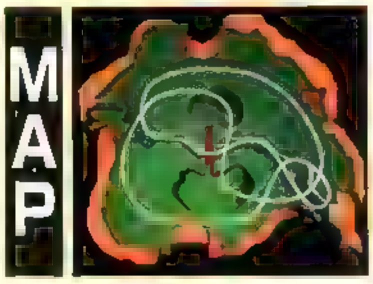

SONIC
WAY COOL




SONIC
RINGS
IT'S COOL!!
THEATER


CG
CM
ズに答えて!
をプレゼント!

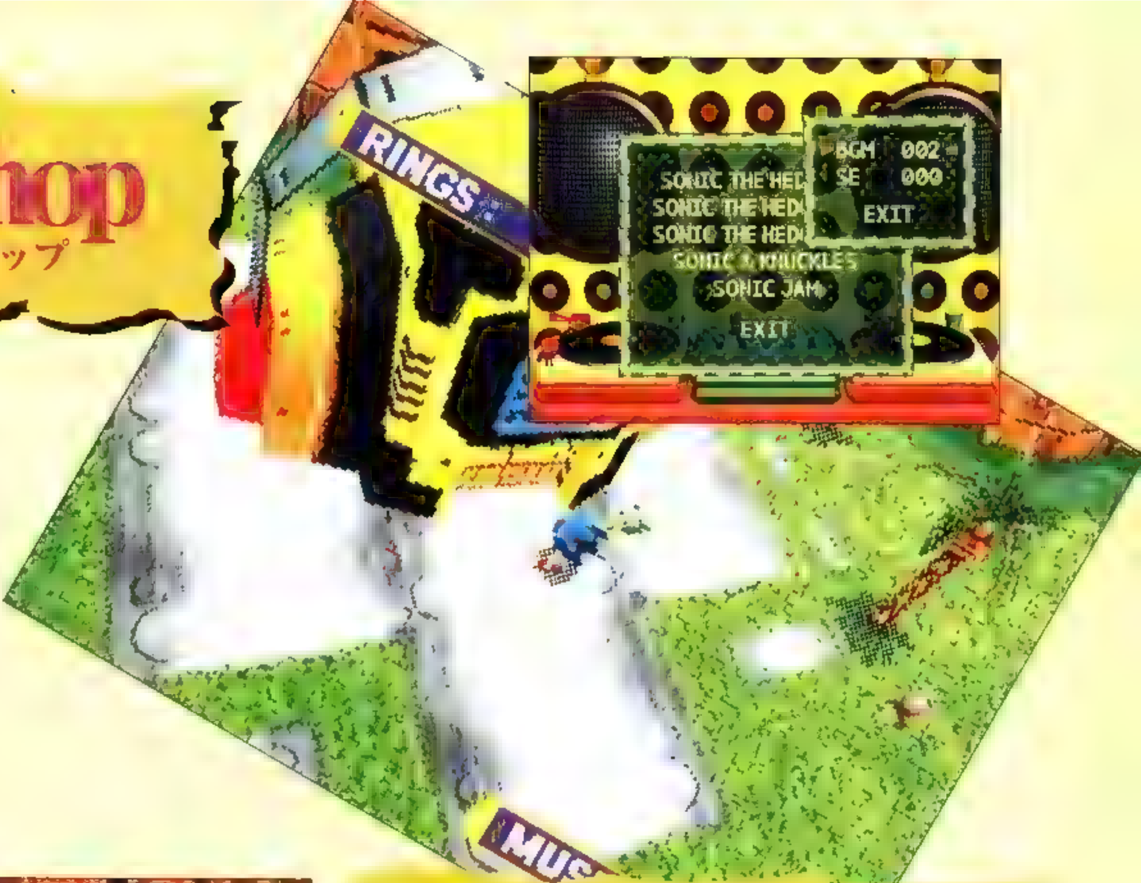
Movie Theater
ムービー シアター



動くソニック

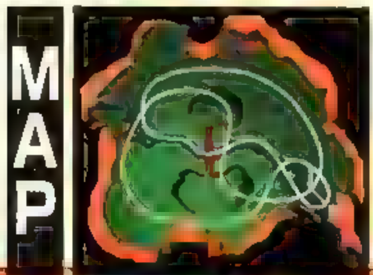
CMや「ソニックCD」のオープニングなど、映像として存在する素材を見られる映画館。CGとアニメを合成した未公開ムービーは必見だ。

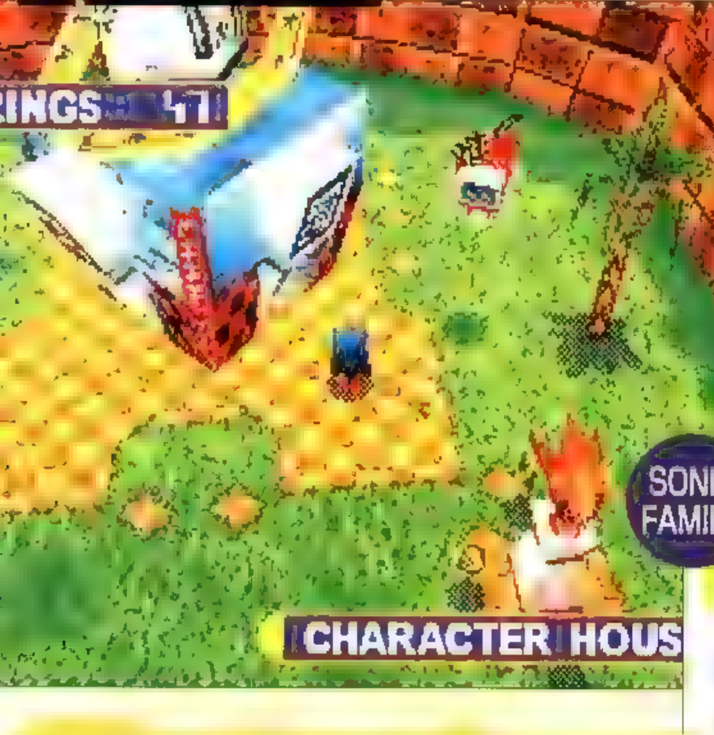
Music Shop
ミュージック ショップ


RINGS
BGM 002
SE 000
EXIT
SONIC THE HED
SONIC THE HED
SONIC THE HED
SONIC & KNUCKLES
SONIC JAM
EXIT
MUS

ソニックのサウンド

ゲーム中に流れるBGMと効果音のすべてを試聴できるショップ。ソニックシリーズ4編と「ソニックジャム」本編のサウンドをカテゴリー別に収録。

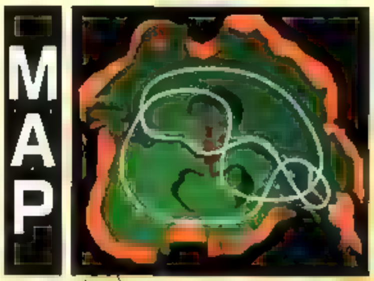


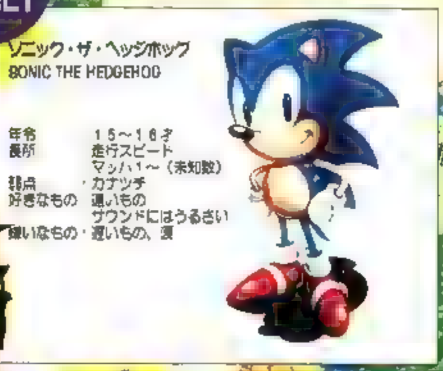

RINGS 47
SONIC FAMILY
CHARACTER HOUS

Character House
キャラクターハウス

ソニックと仲間たち

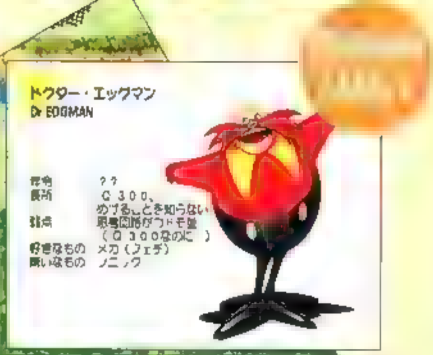
ソニックをはじめとする、収録作品に登場するキャラクターたちの資料館。右の入り口はソニックと仲間たち、左はエッグマンと敵キャラを展示している。





ソニック・ザ・ヘッジホッグ
SONIC THE HEDGEHOG

年令　15〜16才
長所　走行スピード
マッハ1〜（未知数）
弱点　・カナヅチ
好きなもの　速いもの
サウンドにはうるさい
嫌いなもの・遅いもの、涙



ドクター・エッグマン
Dr EGGMAN

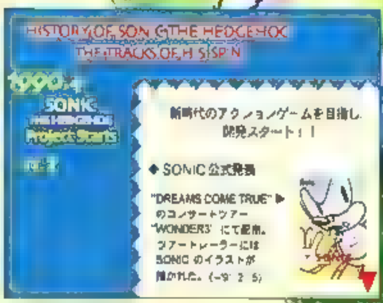
年令　？？
長所　IQ300、
めげることを知らない
弱点　運動神経がコドモ並
（IQ300なのに）
好きなもの　メカ（フェチ）
嫌いなもの　ソニック

Hall of Fame
ホール オブ フェイム

ソニックの歴史

ソニックの歴史を年表形式でつづった博物館。ソニックが登場するゲームや、ソニックが絡んだイベント、エピソードなど一部写真入りで展示されている。

RINGS 15
FAME



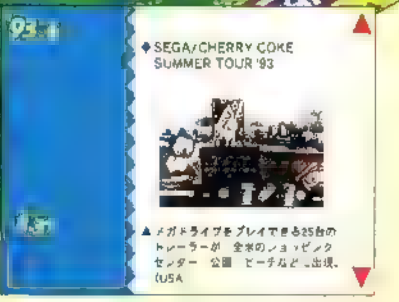
HISTORY OF SONIC THE HEDGEHOG
THE TRACKS OF HIS SPIN

1990年
SONIC THE HEDGEHOG
Project Starts

新時代のアクションゲームを目指し、開発スタート！！

◆SONIC公式発表

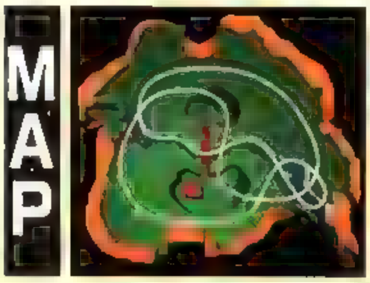
"DREAMS COME TRUE"のコンサートツアー"WONDER3"にて配布。ツアートレーラーにはSONICのイラストが描かれた。(~'91 2 5)



'93年

◆SEGA/CHERRY COKE SUMMER TOUR '93

▲メガドライブをプレイできる25台のトレーラーが、全米のショッピングセンター、公園、ビーチなどに出現。(USA



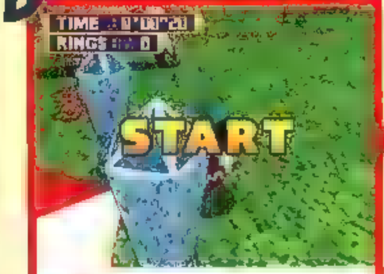
ソニックワールド

SONIC IN SONIC WORLD

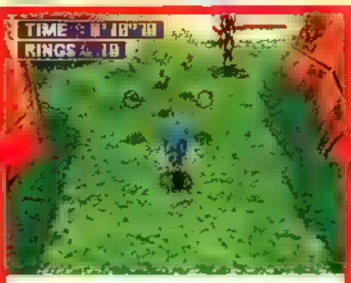
ストップウォッチを使って8つのミッションにトライ!

ソニックワールドで唯一、プレイアブルなモードがストップウォッチを使ったタイムアタックだ。ワールド内のスイッチを押して、いろいろな目標をクリアしていこう。すべてクリアすればいいことがあるぞ。

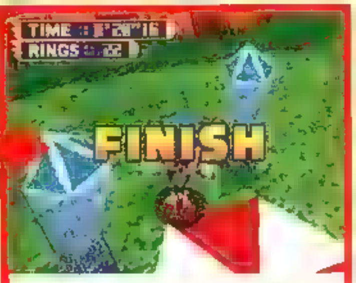
Time Attackに Try!!



START! 出口の近くにある回転する紅白の板に乗ると目標が表示される。



板から降りるとカウント開始。表示された目標を目指して走れ!

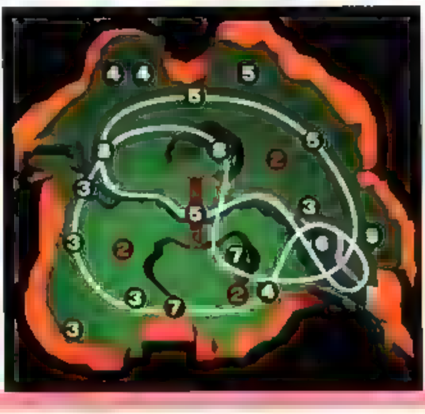


FINISH! スイッチに戻るとフィニッシュ。規定タイムを抜けば次の目標へ

MISSION ①・③・⑧ リングをゲット!

①20RINGS
③50RINGS
⑧100RINGS

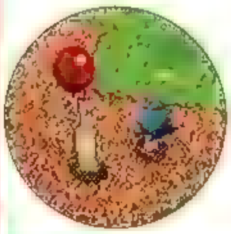
ワールドに100個あるリングを集めるミッション。20個、50個はそれほど難しくないが、最後の100個は1つ残らず取らなくてはならない。下のマップの赤い文字のリングはジャンプでは届かない高い場所にある。これらは浮き島を使って取らなくてはならない。そのほかスプリングの上など、マップを見て取り逃しのないようにしよう。

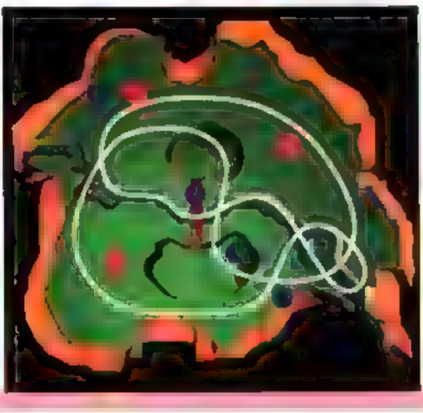


MISSION ②・⑤ マーカーをチェック!

②3REDPOINTS
⑤5BLUE POINTS

ワールド内のポイントマーカーに触れる。赤マーカーは、スタートスイッチとキャラクターハウス、ムービーシアターの近くにある。一方の青マーカーはミッション4をクリアすると新たな5カ所に出現する。橋の下や浮き島の上など見つけにくいところにもにも出てくるが、マップを見れば確実にチェックすることができるだろう。

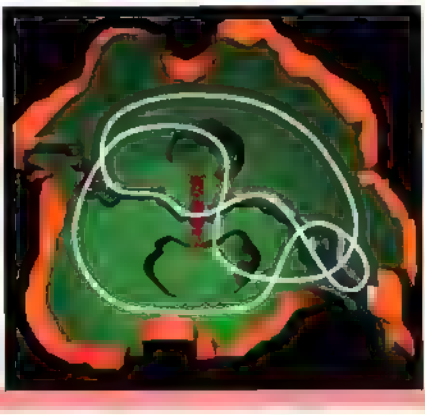




MISSION ④ マイルスにタッチ!

④TOUCH MILES

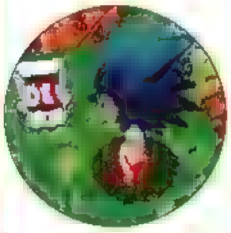
ワールドをバタバタと飛んでいるマイルスにタッチして戻ってくるミッション。マイルスは、下のマップの白いラインのルートを飛び回っている。高度は一定ではないが、基本的にジャンプすれば届く位置を飛んでいる。スイッチに乗って待ち、音をよく聞いてスイッチの近くを通ったときにスタートすればいい記録を残せるはずだ。

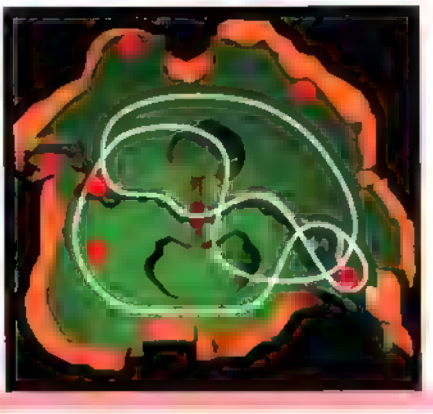


MISSION ⑥ シークレットカードをチェック

⑥7SECRET CARDS

ワールドに7カ所配置されている、裏技が書かれたカードにすべて触れる。マーカーよりも小さいので探すのは少々難しい。置いてある場所もパビリオンの裏や水中といった見えにくい場所に点在している。浮島の上にあるものもチェックしよう。なおカードはボタンを押して内容を見る必要はない。探してタッチすればOKだ。

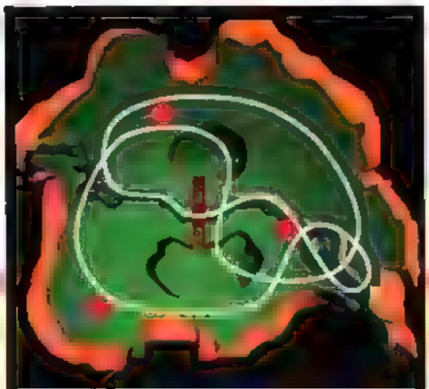




MISSION ⑦ バルーンをゲット!

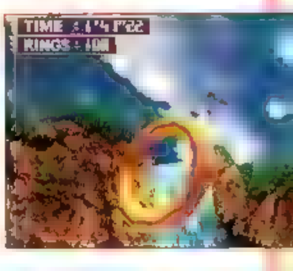
⑦3BALLOONS

ミッション6をクリアすると空中に出現する3つの風船をすべて割る。この風船はソニックのジャンプでは届かないところにある。スイッチの近くのものは木に登って、川の上にあるものは浮き島を使おう。最後のひとつはマイルスにつかまって飛ぶしかない。スタートスイッチの近くを経由するルートを飛んできたらつかまろう。



ALL CLEAR!

すべてのミッションをクリアすると、マップ右下にある滝のそばにビッグリングが現れる。これを取ると一応の終了となるが、タイムアタックはまだまだプレイできる。新たな記録にチャレンジしよう。



SCORE 35020
TIME 1:31
RINGS
SONIC × 2

SONIC THE HEDGEHOG

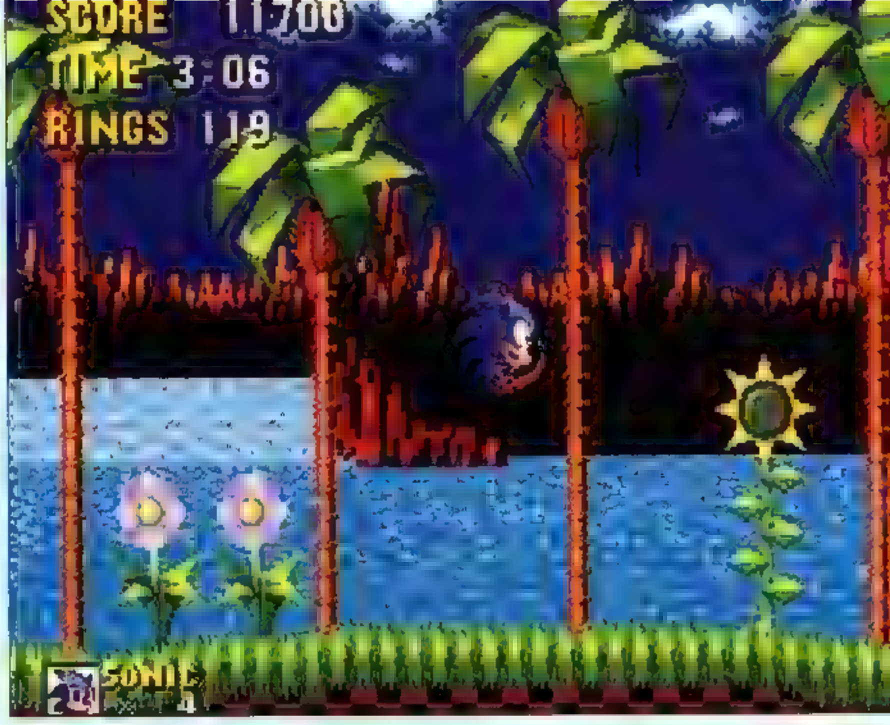
ソニック・ザ・ヘッジホッグ プレイング ガイド

1991年に発表となったソニックの記念すべきデビュー作品。これまでにない超高速アクションとヴィヴィッドな配色がユーザーを魅了。以降のゲーム業界にも大きく影響を与えた大傑作である。

GUIDANCE
ガイダンス

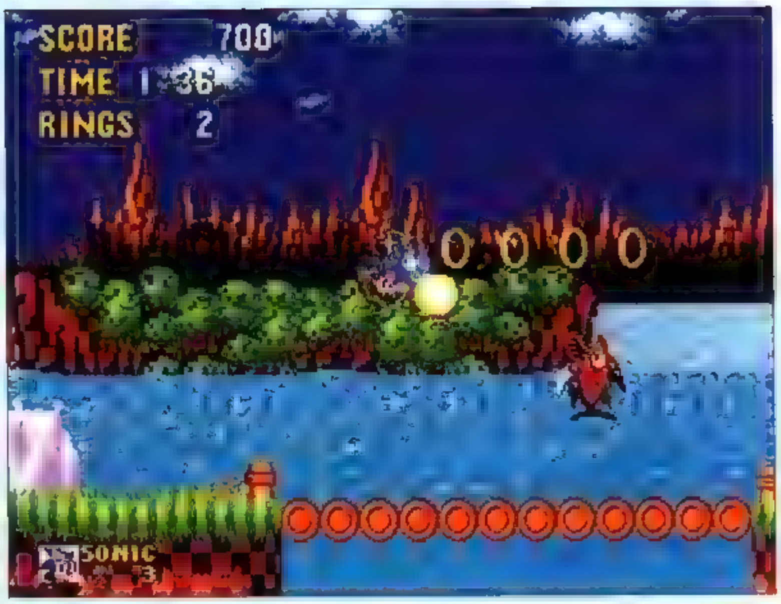
SONIC THE HEDGEHOG

操作は簡単、方向ボタンとA・B・Cボタンどれかひとつで OK。また「ソニックジャム」では、スピンダッシュも追加されプレイしやすくなっているぞ。


SCORE 11700
TIME 3:06
RINGS 119
SONIC 4

HOW TO PLAY 遊び方

方向ボタンとA・B・Cボタンでソニックを操作し、3つのアクトに分かれたゾーンを進む。さまざまなトラップや敵をかわし、ゴールを目指せ。各ゾーンの最後には、宿敵Dr エッグマンとの対決が待っている。


SCORE 700
TIME 1:36
RINGS 2
SONIC 3

回転ジャンプ

SPIN JUMP

A·B·Cボタンいずれかで回転ジャンプする。そのまま敵にぶつかって攻撃も可能。スプリングでのジャンプとは違うので注意。

回転移動

ROLLING

走っている最中に方向ボタンを下に入れると、回転する。速度も上がり、そのまま攻撃も可能。特定の壁を壊すこともできる。

スピンダッシュ

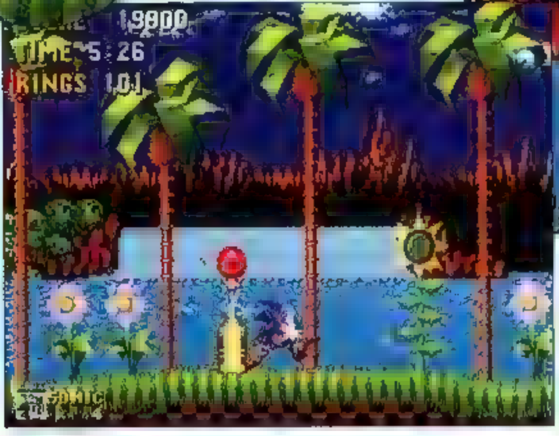
SPIN DASH

しゃがんだ状態でA·B·Cボタンを押し、方向ボタンを離してダッシュ。オプションでオン、オフの選択ができる。攻撃も可能だ。

リング

←50個以上獲得するとスペシャルステージへ、100個以上でソニックが1upする。ダメージを受けると、全部散らばってしまうぞ。

SCORE 19400
TIME 1:30
RINGS 20

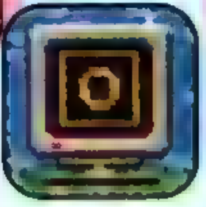

19900
TIME 5:26
RINGS 101
SONIC

マーカー

←マーカーに触れて色を変化させておけば、ソニックが倒れた場合、そのマーカーの位置から再スタートすることができる。

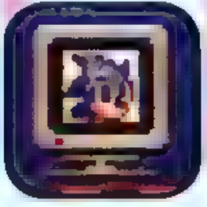
ビッグ10リング

壊すとリングが10個手に入る。リングを狙うなら見逃すな。



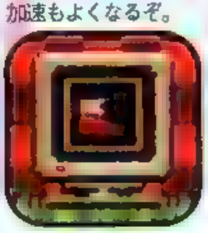
1 UP

ソニックの数が1upする。なるべく取っておきたいアイテムだ。



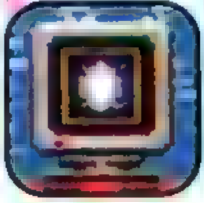
ハイスピード

一定時間、倍の速さで移動できるようになる。加速もよくなるぞ。



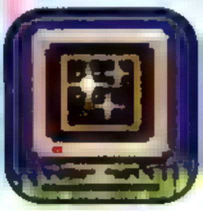
バリア

1回だけ受けたダメージを無効にできる。リングもなくならない。



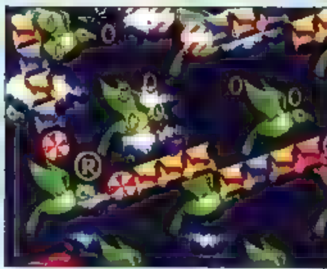
無敵

一定時間ダメージを受けない。ただし、はさまれたりするとダメ。



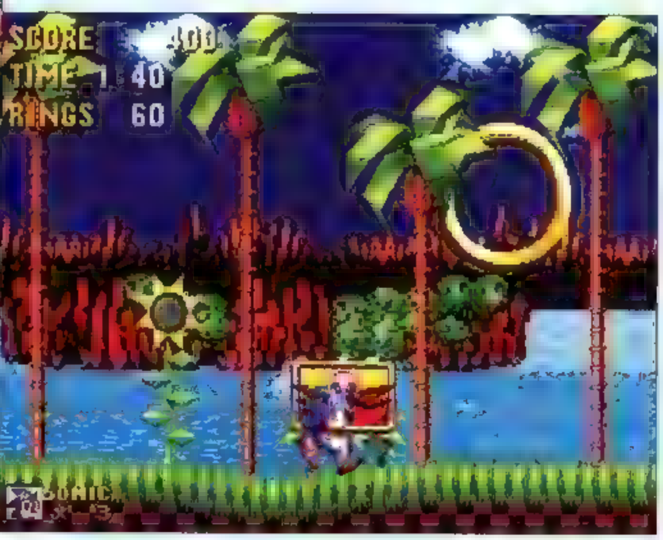
SPECIAL STAGE
スペシャルステージ

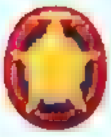
カオスエメラルドのあるスペシャルステージは、回転するステージを丸まったソニックが転がっていく。各所にあるスイッチに触れてステージの動きを変え、ソニックをカオスエメラルドのある場所まで導いていこう。



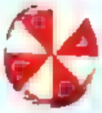
ビッグリング

リングを50個以上持っているとゴールに現れる巨大なリング。ジャンプして中に入るとスペシャルステージに進むことができる。

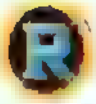

SCORE 400
TIME 1:40
RINGS 60



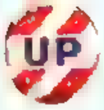
ボビン
触れると勢いよくはじきとばされる。通常のゾーン内にもある。



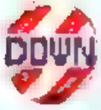
ハシラ
足場にしてジャンプすることができる、安定感のあるブロックだ。



リバース
触れると、ステージの回転方向が逆になる。よく考えて利用しよう。



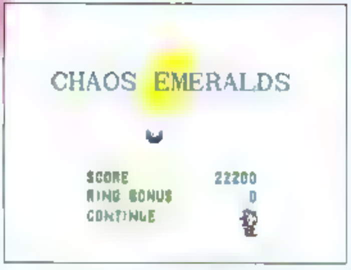
アップ
ステージの回転速度が速くなる。あまり触れないほうがいいかも。



ダウン
ステージの回転速度が遅くなる。じっくり攻略したいときに便利。

カオスエメラルド

ステージの中枢に存在する。6種類すべてを集めて真のエンディングを見よう。全部集めると、以降のスペシャルステージはなくなる。



CHAOS EMERALDS

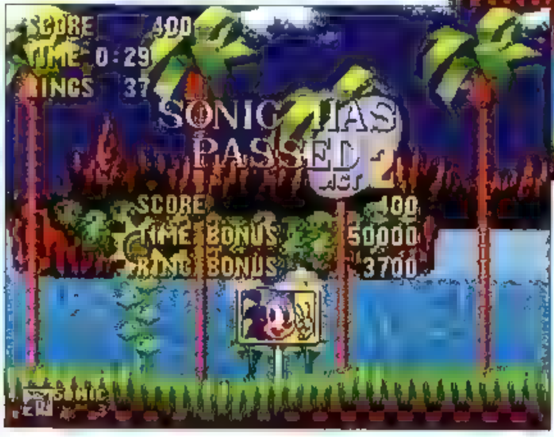
SCORE 22200
RING BONUS 0
CONTINUE

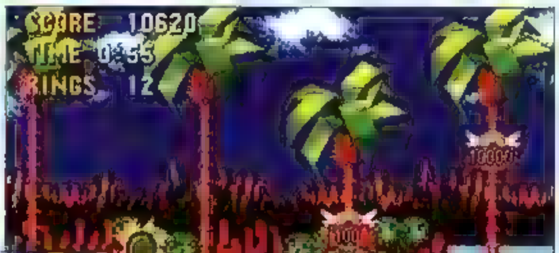
EXTRA POINT
エクストラ

通常プレイでの得点以外にも、いくつかの隠しボーナスポイントが用意されている。50000pts. ボーナスは、ゾーン1以外では難しいが、シークレットボーナスは忘れずにどんどん狙っていこう。

50000pts. ボーナス

ひとつのアクトを30秒以内でクリアすると、50000点ものポイントを獲得できる。狙うならゾーン1のアクト1、2がオススメだ。


SCORE 400
TIME 0:29
RINGS 37
SONIC HAS PASSED
ACT 2
SCORE 400
TIME BONUS 50000
RING BONUS 3700


SCORE 10620
TIME 0:55
RINGS 12
10000
100
100

シークレットボーナス

ゴールするときにタイミングよくジャンプすると、高さと角度に応じて得点が表示される。種類は100〜10000点。高得点を狙おう。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ STORY

悪の天才科学者ドクター・エッグマンが、また悪だくみを抱きはじめた。「ソニック……あのいまいましい、生意気なハリネズミめ。あいつのせいで、ワシの偉大なる計画はいつも台無しになるのだ。今度こそ、ワシの科学の力でひねりつぶしてくれる！　フッフッフ……」

ここサウスアイランドは、宝石や遺跡の宝庫。そして幻の“カオスエメラルド”が眠る島とも言われている。カオスエメラルドは、すべての生物にエネルギーを与える超物質。さらに科学技術によって核兵器やレーザー兵器にも利用できる。しかし、それを手に入れる方法はだれにもわからない。それというのも、このサウスアイランドは動き回っている島で、カオスエメラルドは島の作り出す歪みの中に存在するからだ。

そんなある日、島に危機が訪れた。ドクター・エッグマンとその一味が島に降り立ったのだ。

「フッ、この島をすべて掘り返してでも、必ずカオスエメラルドを手に入れてやる」ドクター・エッグマンは島の一角に巨大な要塞を造り、開発に乗り出した……。

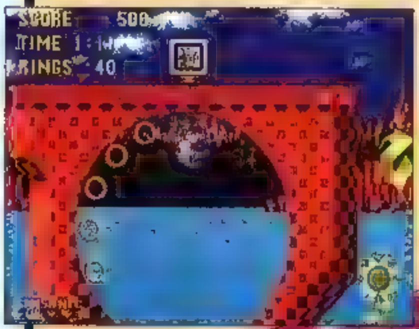
「エッグマンめ。まだこりないのか？」

噂を聞いて、ソニックが駆けつけた。ドクター・エッグマンの嫌がらせは、いつものことだ。これまでだって毎回、うまくあしらってきた。ドクター・エッグマンはソニックを宿敵だと思っているらしいが、ソニックにとっては相手じゃない。ところが、おや……何だか様子がヘンだ。「見たかソニック！　今回はいつもと違うぞ。島の動物たちをロボットにしてやったのだ」

「み……みんなッ！」

「こいつらは皆、ワシの思い通りに動いてくれる。つまり島中がおまえの敵なのだ。ファーハッハッハハーッッ……ゲホゲホッ……。今度こそ、世界はすべてワシのものになるのぢゃ〜」

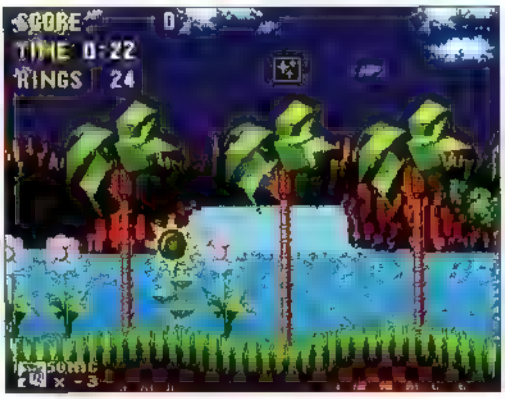
タイヘンだ！　行け！　ソニック・ザ・ヘッジホッグ。みんなが助けを待っている。


SCORE 500
TIME 1:
RINGS 40

ZONE 1
GREEN HILL ZONE
グリーン ヒル ゾーン

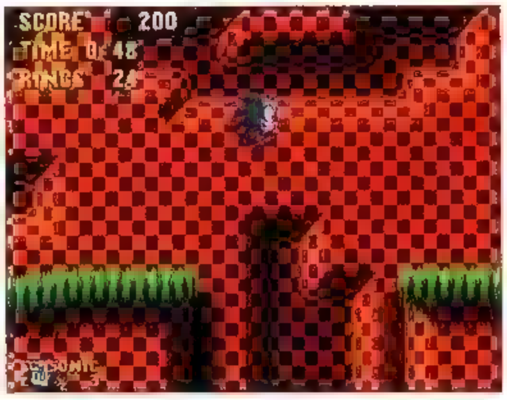
ソニック・シリーズの冒頭をかざるハイスピードゾーンで、一気に駆け抜ける爽快感を味わうことができる。進行ルートは大まかに上段・中段・下段に分けられるが、どれを進んでもゴールにたどり着くことは可能だ。スピード優先でプレイするなら中段を、リングにこだわるなら上段を進んでいこう。

Catch up 1



アイテムボックスは、見える場所にあるとは限らない。ここでは木の葉に隠れているボックスを見逃しやすいので注意しよう。

Catch up 2



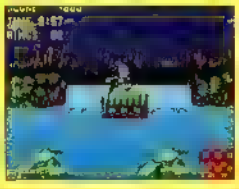
無敵状態でも、床の無い場所に落ちてしまえば即死。ゾーン下段は危険が多いので避けたい。崩れるガケから落ちないように。

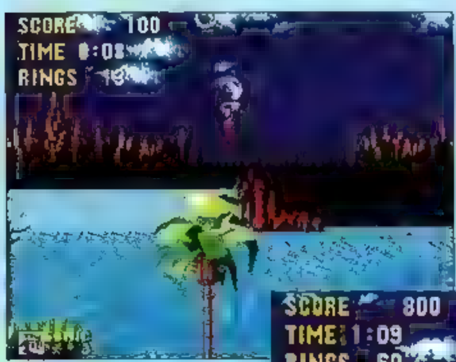
ACT 1 基本操作を覚えよう

いちばん最初のアクトだけあって、基本的なテクニックを覚えられる、比較的やさしい構成となっている。ループやS字トンネルなど、スピーディさも特徴のひとつだ。崩れ落ちるガケや、ゾーン下段のトゲに注意しよう。

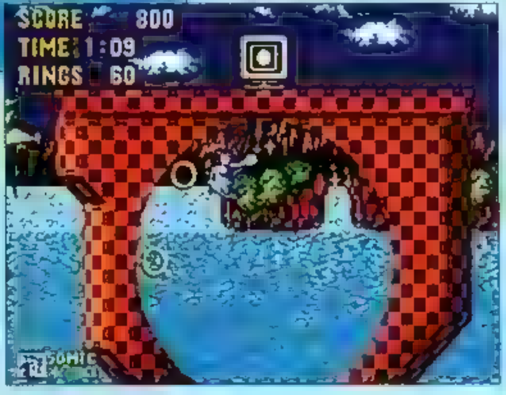
CHECK!

浮いている足場は、上下左右に動いたり、乗るとすぐに落ちたりする。どんな種類か素早く見極めよう。



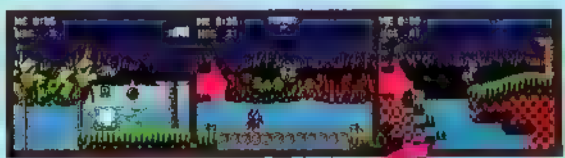


←木の上には、アイテムボックスの他、スプリングも隠れている。リングを取ることはもちろん、高い場所に移動する際にも使用する。

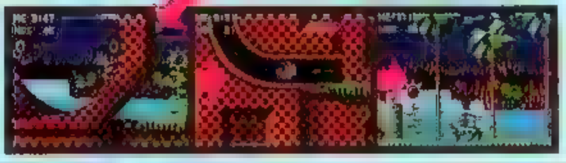


→ループはスピードが命。リングも多く、ぜひとも通過したい。手前で止まってしまったときはスピンダッシュを活用しよう。S字トンネルも逆走できるぞ。

BEST CLEAR ROUTE

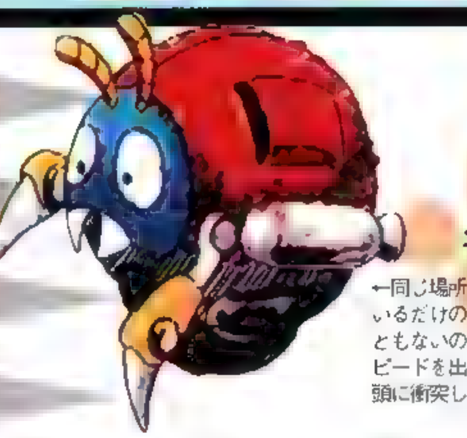


←序盤は道なりに進んでいけばOK。バタバタやビートンの奇襲に注意しよう。中盤にある崩れるガケから、下段に落ちないように。



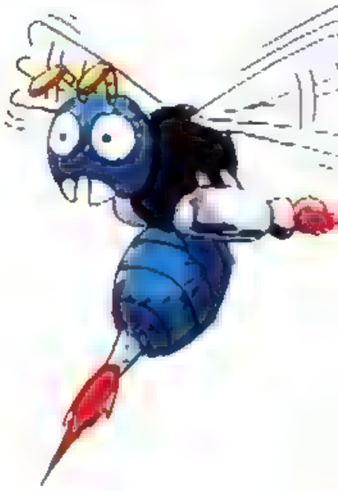
→ループからそのままスピードにのって、S字トンネルからゴールへ。リングをたくさん取りたい人は、ループ手前から上へ進むといい。

ENEMIES 敵キャラクター



モトラ

←同じ場所をゆっくりと往復しているだけのロボット。弾を撃つこともないので、簡単に倒せる。スピードを出しているとき、出会い頭に衝突しないよう注意しよう



ビートン

→空を飛んでくるハチ型のロボットだ。空中でいったん停止して、一発だけ弾を撃ってくる。これが意外に避けづらい。木の葉の陰になって見えにくいときもある。

EPISODE エピソード
FROM SONIC TEAM

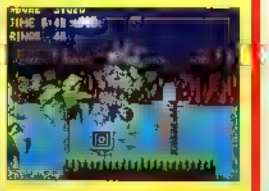
デザイナーが一番時間をかけた面で、マップを組み替えたら、絵を書き直してまるまるゼロからという作業を4～5回やっています。このゾーンの絵とマップだけで半年ぐらいかかってます。それから、当時CGを意識していて、手描きでCG風になっています(笑)。(ソニックチーム・中)

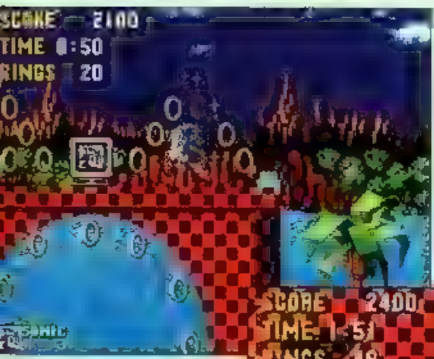
ACT2 トゲトラップに注意

一直線に進む短いアクト。そのぶんリングの数も少なめだ。リングをバラまくことだけは避けたい。中盤にトゲと足場が交互に現れる箇所がある。直前の木の上に無敵があるので、確実にクリアするためにも取っておきたい。

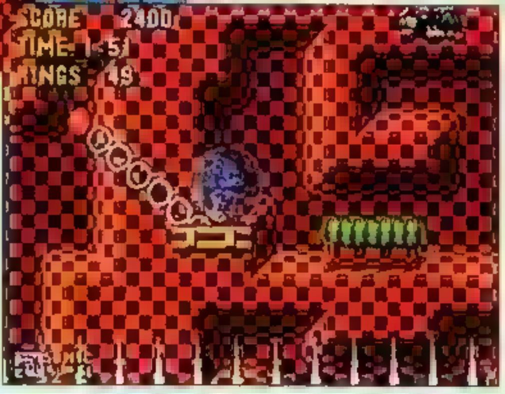
CHECK!

リングが減ったとき、ビッグ10リングは便利。スペシャルステージに行くためにも、場所を覚えておこう。


SCORE
TIME
RINGS

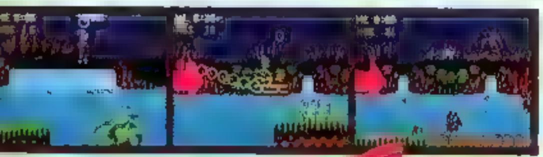

SCORE 2100
TIME 0:50
RINGS 20

←ループ上のリングと1upを取るには、下段のジャンプ台を使わなくてはならない。多少リスクを負うが、狙う価値はある。

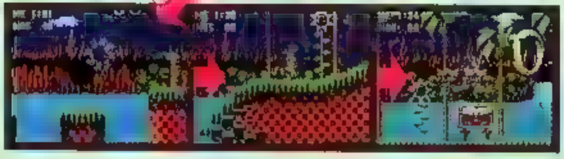

SCORE 2400
TIME 1:51
RINGS 49

→危険な場所を通過する際は、なるべくバリアを取ってからにしよう。ちょっとした操作ミスや、敵の流れ弾に当たってしまうのは、誰にでもあることだ。

BEST CLEAR ROUTE



←中段のスプリング上方のリングは確実にゲット。空中ブランコの先にはトゲが待ちかまえているので注意しよう。橋を渡ってループへ。



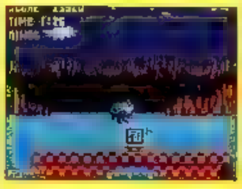
→無敵を取ったら、トゲ地帯を慎重に進む。橋を渡ったら崩れるガケは飛び越してしまおう S字トンネルを抜ければゴールは目の前だ。

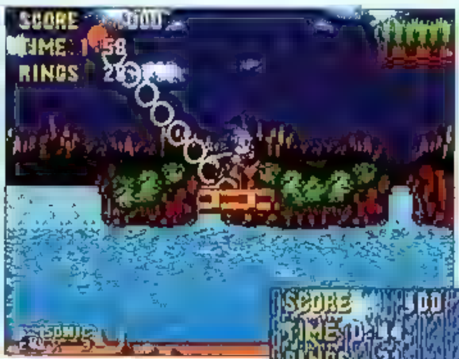
ACT3 軽快に駆け抜けよう

序盤は、上段ルートにリングが集中している。スプリングや浮いている足場を使って、軽快なフットワークでクリアしよう。また、木の上のアイテムもたくさんある。回転するトゲ橋は、できるなら回避したほうが安全だ。

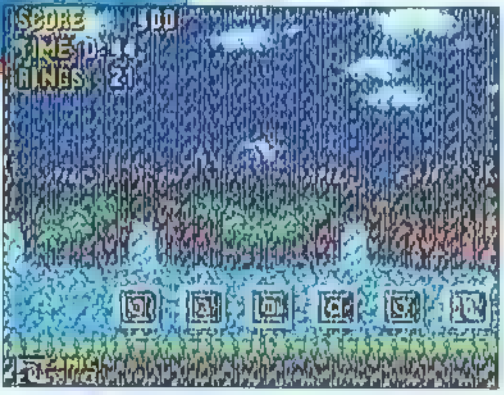
CHECK!

ここのループ上にも1upがある。取り方は、上から飛び降りればいいだけ。後半に備えて必ず取ろう。


SCORE
TIME 1:25
RINGS

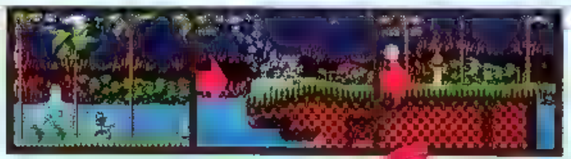

SCORE
TIME 1:58
RINGS 2

←このアクト最大の難関はトゲ橋。1つ目は、空中ブランコと浮いている足場。2つ目は、直前の無敵を取ってクリアしよう。

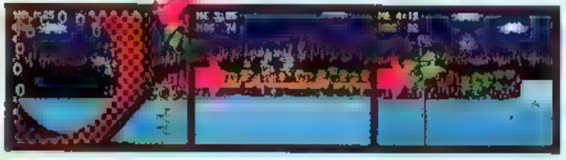

SCORE
TIME
RINGS 21

→1つ目のトゲ橋の下には、5個のビッグ10リングと1upがある。スタート直後の無敵を取り、一気に下段を駆け抜けてしまえば、安全にたどり着ける。

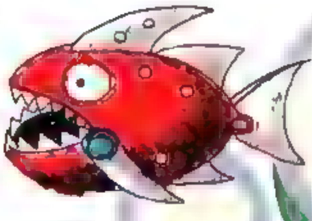
BEST CLEAR ROUTE



←スタート直後の無敵を取ったら、ルートの上段を進んでいく。ループ上の1upを取ってから、ループ内のリングを取りにいこう。

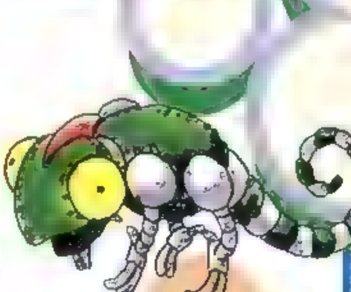


→トゲ橋は上記の方法でクリア。エッグマン直前の木の上に無敵が隠れている。少々、高いが、少し手前から2段ジャンプすれば届く。



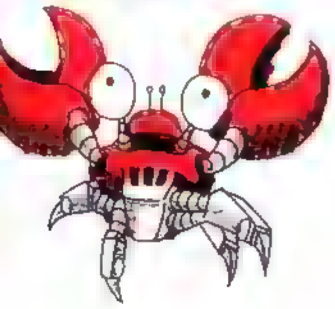
バタバタ

→水中から垂直にとび上がってくる魚型ロボット。橋の上でのんびりリングを取っていると、いきなりやられてしまう。橋の上では、常に攻撃体勢でいよう。



ガニガニ

↓同じ場所を往復しながら、ときどき左右のはさみから1発ずつ弾を撃ってくる。だが、動き自体はのろいので、弾を撃たれる前に倒してしまえば問題はない。

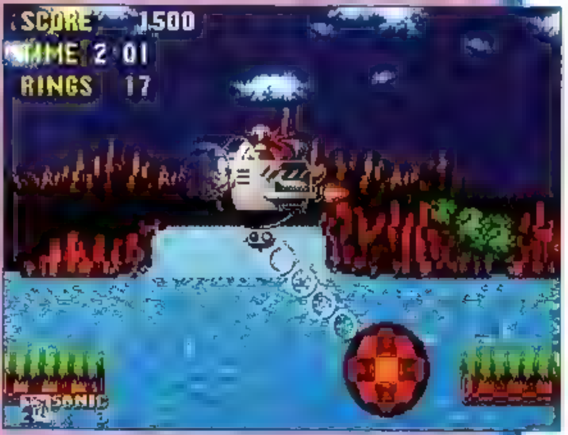


メレオン

↑ソニックが近づくと、突然姿を現して攻撃をしてくる。体当りしてくるタイプと、弾を撃ってくるものの2タイプ。ゾーン下段の壁にひそんでいることが多い。

BOSS EGG MAN

巨大な振り子型マシーンでソニックを叩きつぶすぞ!!


SCORE 1500
TIME 2 01
RINGS 17

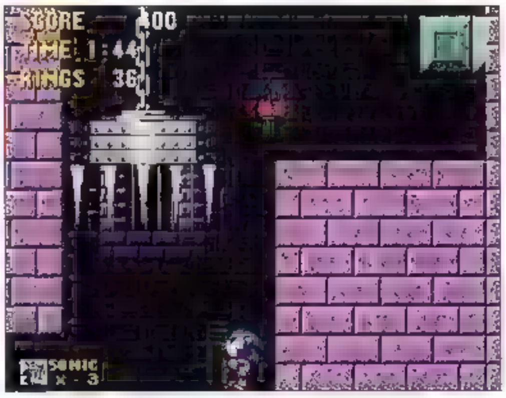
いよいよエッグマンとの初対決だ。ここでは左右の足場を上手に利用して戦おう。ソニックを常に振り子の反対側に位置するようにして、足場からジャンプ攻撃。リズムよく繰り返せば、8回の攻撃で倒せる。タイミングがズレたら、画面端の安全地帯で体勢を立て直せばいい。やられても慌てずにリングを拾えば大丈夫だ。

ZONE 2

MARBLE ZONE
マーブルゾーン

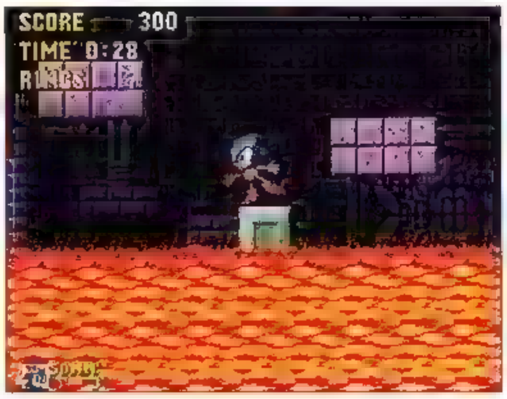
複雑に入り組んだ地下遺跡がメインの、トリッキーなゾーンだ。さまざまなトラップに加え、灼熱のマグマが行く手に立ちふさがる。また、落下してくる分銅や上下に動く柱など、はさまれると即死する危険なトラップも多い。慎重に進まないと、あっという間にリングを失ってしまうだろう。

Catch up 1



画面の外から突然落ちてくる即死トラップなど、危険に満ちたゾーン。ちなみにこの吊り天井や分銅は上に乗ることができる。

Catch up 2



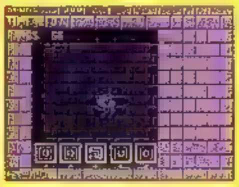
マグマを渡ったり追いかけられたりと忙しい。さわれば当然、リングを失うことになる。頭上から降ってくることもあるぞ。

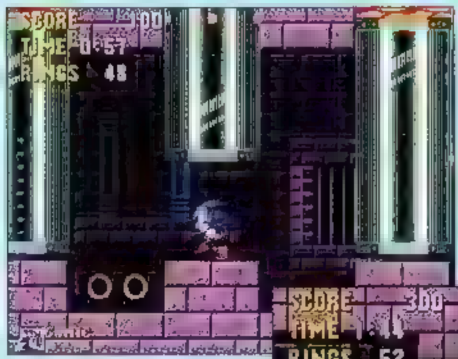
ACT 1 油断が一番の大敵だ

地上では、火の玉やナールにぶつからないよう注意。遺跡内では上下する柱が難敵だ。左端のトゲの吊り天井は、上に乗っている石でスイッチを入れれば動いてくれる。遺跡終盤の吊り天井は２つあるので、慎重にクリアしよう。

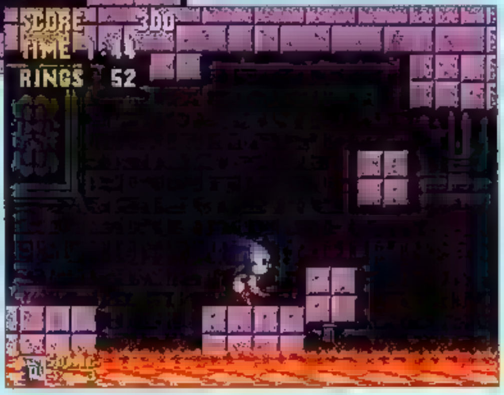
CHECK!

マグマを渡り終った先の吊り天井の上から、左に見えない通路がある。1upがあるので取っておこう。



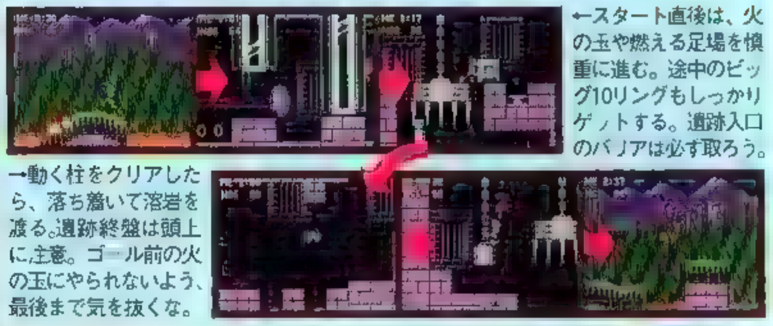


←地下遺跡に入るとすぐ、上下に動く柱が現れる。動きのリズムは一定なので、あわててはさまれたりしないように注意しよう。



→遺跡最下層のマグマに近づくと、天井のブロックが落下して足場となる。飛び移るたびに次の足場が落下してくるが、落ち方がゆっくりなのでスピードに注意。

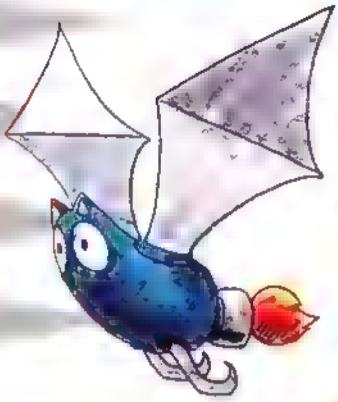
BEST CLEAR ROUTE



←スタート直後は、火の玉や燃える足場を慎重に進む。途中のビッグ10リングもしっかりゲットする。遺跡入口のバリアは必ず取ろう。

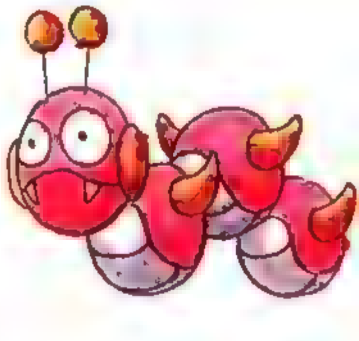
→動く柱をクリアしたら、落ち着いて溶岩を渡る。遺跡終盤は頭上に注意。ゴール前の火の玉にやられないよう、最後まで気を抜くな。

ENEMIES 敵キャラクター



バサラン

←天井に止まっていて、ソニックが近づくと襲いかかってくるコウモリ型のロボット。ジャンプ攻撃で簡単に倒せるが、足場がせまい場所では、意外な強敵になる



ナール

→のそのそと地面をはっているイモ虫型のロボット。地上と地下の両方に出現し、頭以外に攻撃すると、逆にダメージを受けてしまう。スピンダッシュなどで倒そう

EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

制作途中では、ラビリンスゾーンが２面目だったんですよ。でもラビリンスはここ以上に難しくて、いきなりはキツイだろうということで。それからソニックは今までのアクションゲームと多少違うので、ずっとこんなに高速で走って大丈夫かという不安もあり、一息つく意味で入れました。（中）

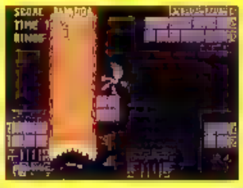
ACT2

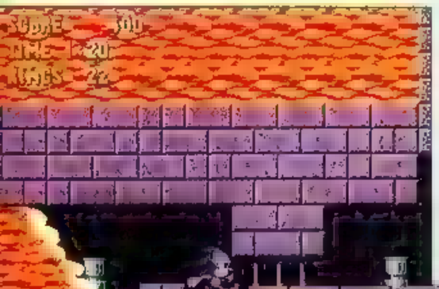
激しく迫るマグマ!!

前アクトに比べ、かなり全長が伸びている。マグマ溜りも4つあり、落下するリスクも増している。もしもマグマに落ちてしまったら、急いでリングを拾い、近くの足場に避難しよう。地上も敵の攻撃が厳しくなっているぞ。

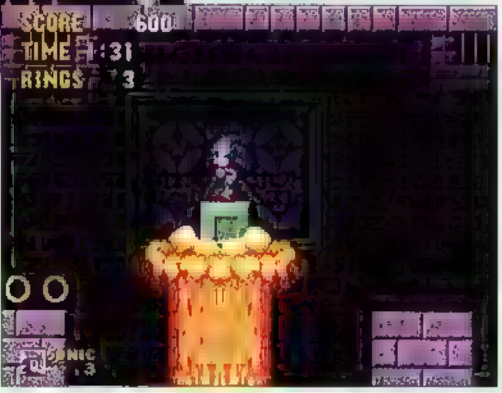
CHECK!

ここではトゲの吊り天井のほか、マグマも落ちてくる。落下し終った瞬間を狙って、素早く通り抜けよう。



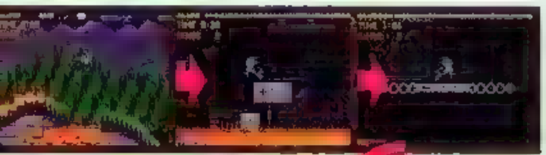


←最下層の細い通路はマグマが後ろから迫ってくる。速度は遅いので、落ち着いて進もう。最後に床から出てくるトゲに気をつけよう。

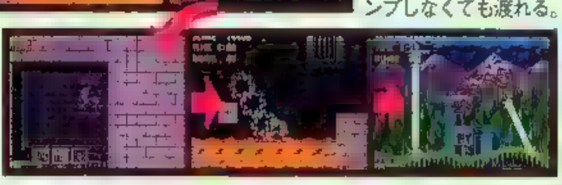


→石を浮かべてマグマを渡る場所が3つある。途中の足場に乗りつつ、慎重にクリアしよう。最後のマグマ溜りは、直前の無敵を取って、一気に抜けてしまおう。

BEST CLEAR ROUTE



←地上ではビートンに注意。見えにくい場所のビッグ10リングも忘れずに取ろう。中盤の空中ブランコは、ジャンプしなくても渡れる。



→3つめのマグマ溜りの左端に隠し通路があり、奥に1upがある。4つめのマグマ溜り左端の無敵を取ったら、急いでゴールを目指せ。

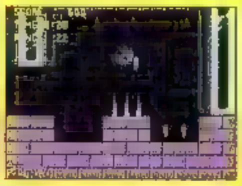
ACT3

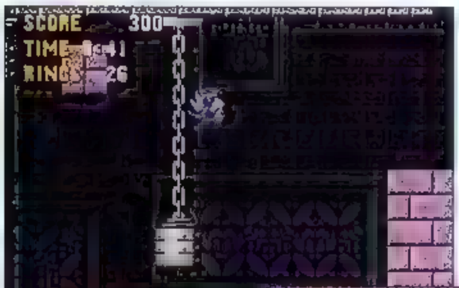
トゲトゲに要注意

遺跡の序盤は2ルートある。安全に行くなら上ルートを、リングを狙うなら下ルートを進んでいこう。トラップは前2つのアクトより難しさを増している。マグマなどでダメージを受ける前に、バリアを取っておきたい。

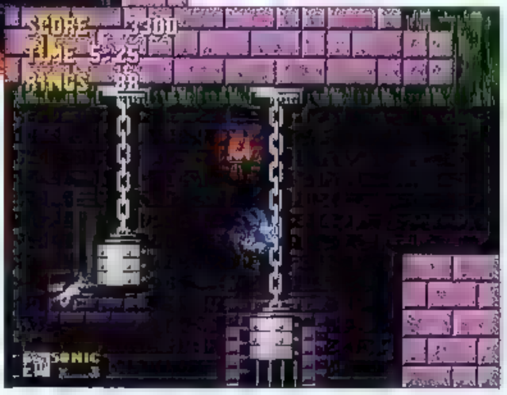
CHECK!

床から出たり引っ込んだりしているトゲトゲがやっかいだ。階段の途中にもあるので、ゆっくりと進もう



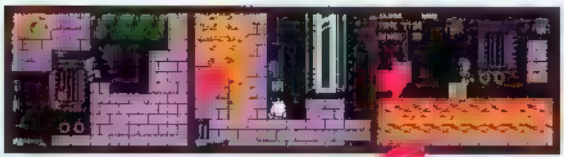


←せまい足場を渡ろうとすると、いきなり分銅が落ちてくる序盤の難所。分銅がいちばん下まで落ちたところを狙ってクリアしよう。

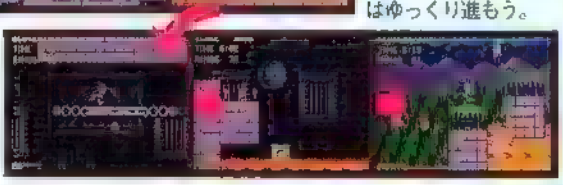


→一見、飛び越えられそうにない場所だが、いったん分銅の上に乗ってしまえば大丈夫。分銅は幅がせまいので、慎重にいこう。下はマグマ溜りになっている。

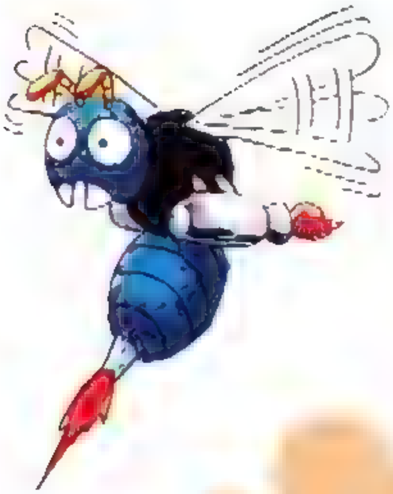
BEST CLEAR ROUTE



←リングの数が少ないので、序盤は下のルートをチョイス。左奥のバリアを取ってからマグマを渡る。トゲ地帯はゆっくり進もう。



→最下層の空中ブランコは火の玉に注意。動く柱やトゲ、吊り天井に注意して道なりに進む。地上に出ても、マグマの裂け目に落ちるな。

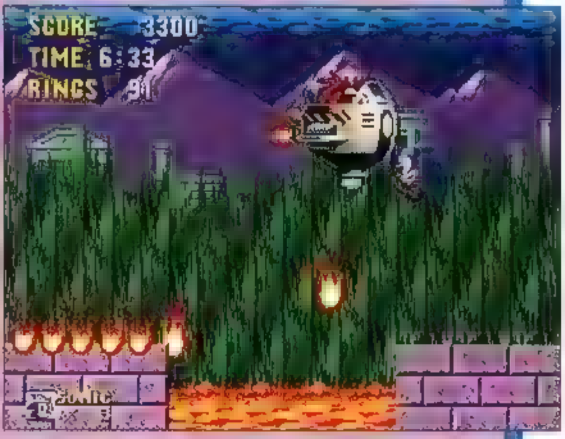


ビートン

↑ゾーン2では、地上のみに出現。攻撃方法は前ゾーンと同じで、空中で一旦停止後、弾を撃ってくる。火の玉などに気を取られていると思わぬダメージを受けてしまう

BOSS EGG MAN

最後はやっぱり火の玉攻撃 ソニックを焼き尽くす!!

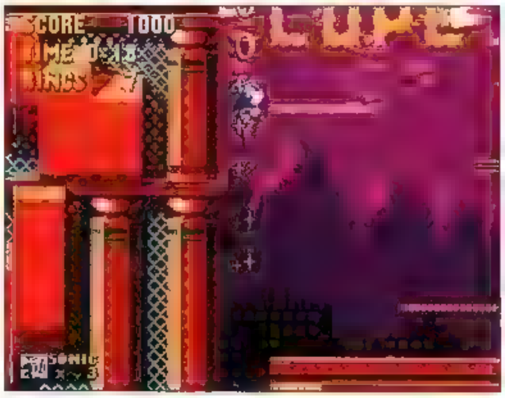


今回のマシンは、下から火の玉を発射。しかもこの火の玉は、落ちた足場を焼き尽くしてしまうのだ。炎を落とされる前に、エッグマンと反対側の足場に移動。そして、エッグマンが向かってくるところにジャンプ攻撃をかける。すぐに反対側の足場に飛び移り、再びジャンプ攻撃。合計8回の攻撃で倒すことができる。

ZONE 3
SPRING YARD ZONE
スプリング ヤード ゾーン

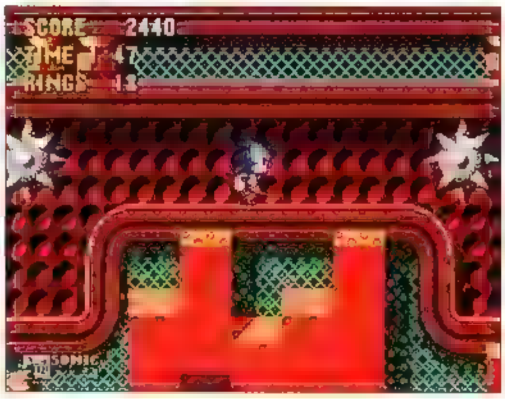
名前からもわかる通り、スプリングが多用されているゾーン。ソニックのアクションもスピーディーで楽しいが、勢い余って敵にぶつからないように注意しよう。また、通常では登れないような高い場所や壁が多く、上下に広い構成になっている。まさかと思うような上空にも、アイテムが隠れているぞ。

Catch up 1



スプリングで加速して、一気にリングをゲットする爽快感が魅力だ。壁の途中にある隠し通路には、貴重なアイテムがある。

Catch up 2



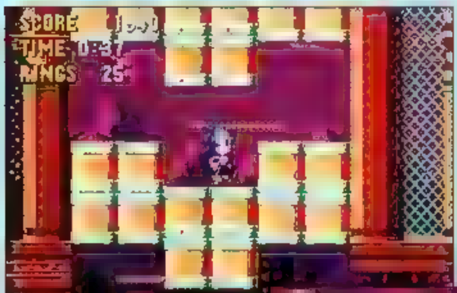
トゲ付きの鉄球が行く手を阻む。せまい通路で揺れていたり、リングのまわりを回転していたりと、なかなかにやっかいだ。

ACT 1 超加速で大ジャンプ

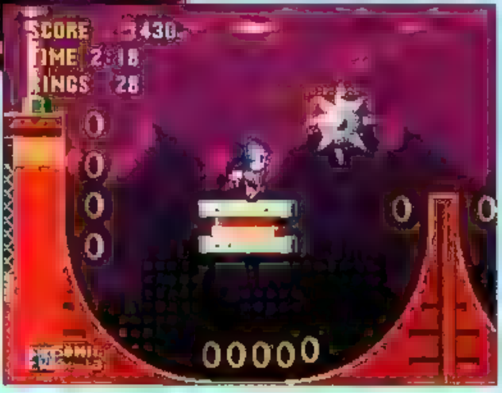
右方向へ進む以外に、浮いている足場などを利用して、上段に行くルートがある。スペシャルステージを目指す人は、すみずみまで探索してリングを集めよう。スタート直後の上空にも、ハイスピードと１upがあるぞ。

CHECK!

強力赤スプリングが、逆向きについている場所がある油断していると、ブロックの下まで戻されてしまうぞ、

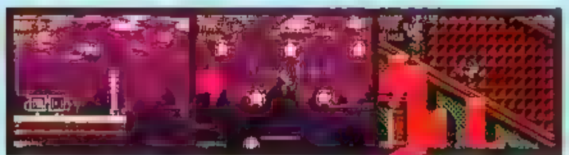


←スプリングから一転、のんびりと登っていこう、などと気を抜かないこと。流れ弾が飛んできたり、はさまれたりして即死することも。

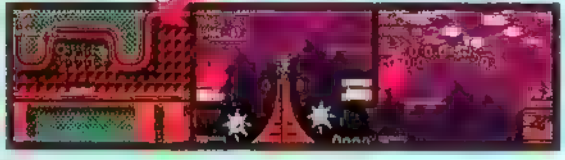


→足場を中心にトゲの鉄球が回転している。動きをよく見て、中央の足場に飛び移ろう。隣のU字地点に移るときは、中間のせまい先端でタイミングを計ろう。

BEST CLEAR ROUTE

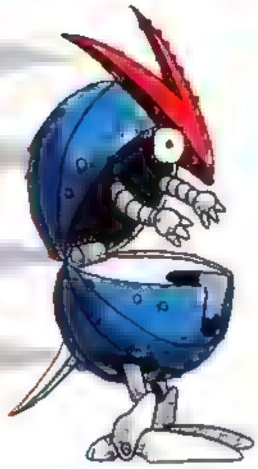


←スタート直後の上空で１upをゲット。ピンボールのように弾かれながら上下するブロックへ。アルマに注意しつつ、道なりに進め。



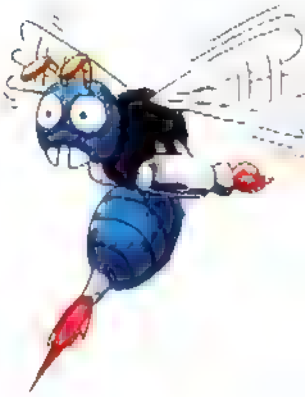
→スプリングで上昇したら、トゲ鉄球を慎重にクリアしてゴールへ。上段はリングが多いので、余裕があれば探索してもいいだろう。

ENEMIES



アルマ

←坂道を下っていると、後ろから猛スピードで追いかけてくる。丸まっている最中は無敵なので、倒すなら止まったときを狙おう。ムリして戦うこともないか・



ビートン

→スーッと近づいてきて弾を撃つのはいままでと同じ。ただ、ブロックに乗っているとき、画面外からの流れ弾に当たることがある確実に避けられるよう注意したい

EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

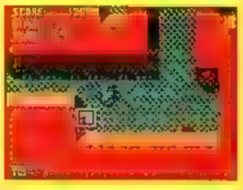
マップを描くのは初めてで相当苦労しました。ここは、ピンボールのようにポンポン跳ねるというのをやりたくてしょうがなかったんです。星形バンパーは、跳ねるときボビン！って音がするんで、ソニックチーム用語ではそのままボビンと呼んでいました（笑）。（ソニックチーム・大島）

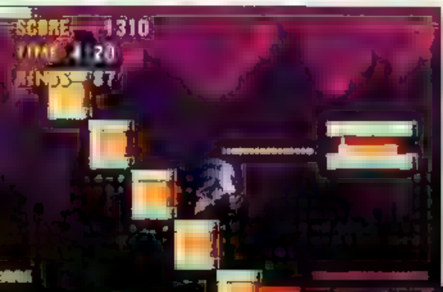
ACT2 ギミックが楽しいぞ

前アクトと同様に、構成は上下に広く、ルートによって、まったく違った性格を持っている。ハデに楽しみたいなら、やっぱり中～上段ルートがいい。とび降りたりとび上がったりしながら、リングを一気にゲットしよう。

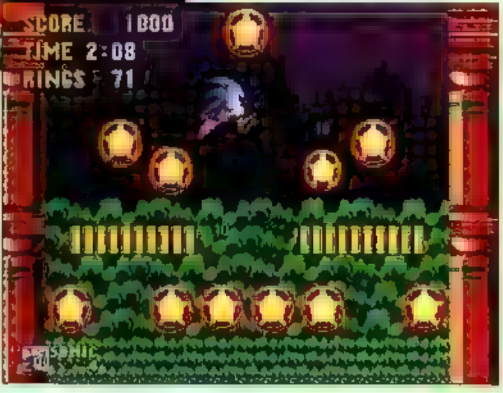
CHECK!

下段の隠し通路を進んでいくと1upがある。リングもたくさん取れるので、まさに一石二鳥だ。



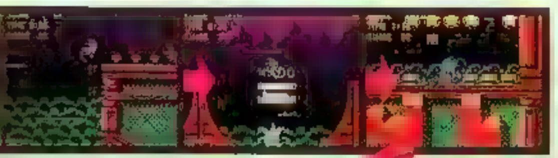


←斜めに連なっている足場が回転している。階段状に見えるが、垂直にそろったときは、いちばん上にしか乗れないぞ。

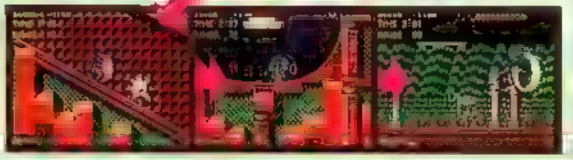


→ソニックが勢いよく跳ね回る軽快なギミックだが、コントロール不能におちいることも多い。ハマるとなかなか抜け出せない、やっかいな代物でもある。

BEST CLEAR ROUTE



←深い谷を勢いよく抜けて、そのまま中段ルートを進む。トゲ鉄球を抜けたら、上段にジャンプ。そのまま道なりに右方向へ。



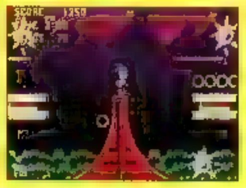
→ピンボール地点の下でバリアを取り、トゲ鉄球に注意しつつ通路を抜ける。あとは道なりに右方向へ進んでゆけば、無事ゴール[illegible]

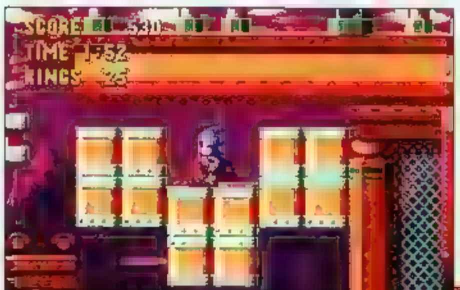
ACT3 緩急自在に攻めろ!

この3つの中で、いちばん上下に移動するアクト。ものすごい勢いで落下するかと思えば、じっくりとタイミングを計ったりもする。ゴール手前の回転する斜めブロックは、最後の難関。落ちると即死する厳しいポイントだ。

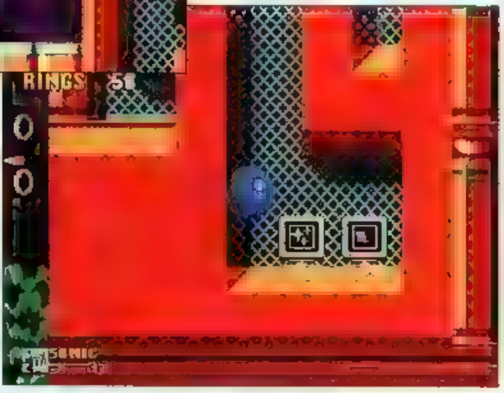
CHECK!

中盤にあるトゲ鉄球は回転速度が速く、タイミングが難しい。さらに隣には、鉄球が2つも回っている。



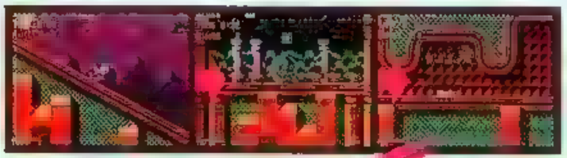


←ブロックのいちばん上は天井になっていて、はさまれると即死してしまうぞ。そばにいるガニガニにも注意が必要だ。

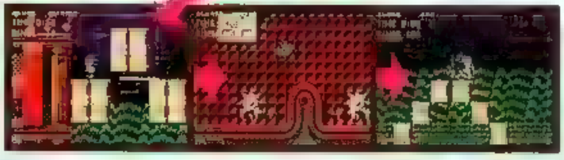


→終盤の通路の入口の上には、無敵が隠されている。トゲ鉄球を気にせずスピーディーに抜けるために、ぜひとも取りたい。出口そばのバリアも忘れずに取ろう。

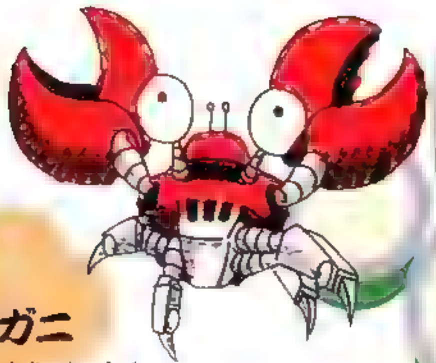
BEST CLEAR ROUTE



←スタート直後に現れるビートンは無視して進もう。バリアを取って通路は慎重に。ブロック後、再び通路を抜けてトゲ鉄球をクリア。

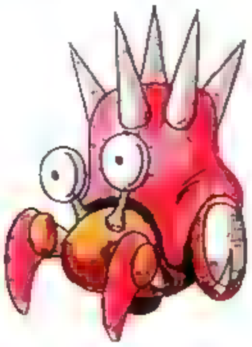


→ブロックの後、落下してそのまま通路へ。トゲ鉄球を避けながら、移動するブロックより速く通路を抜けよう。ゴール[illegible]



ガニガニ

↑大ジャンプしたとき、ちょうど着地点にいたりするので、ちょっと怖い。ヒートンと同じく、画面の外から弾を撃ってくることがある。なかなかあなどれないヤツだ

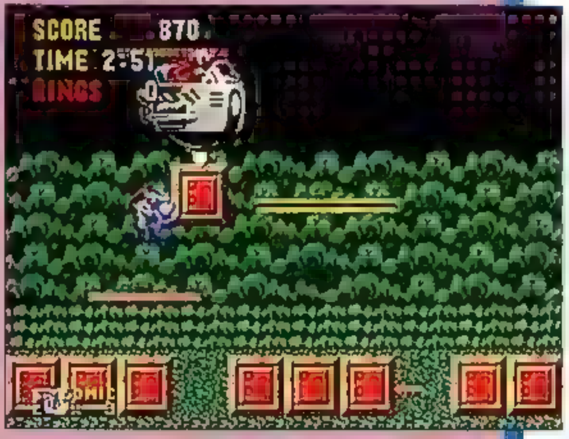


ヤドリン

←背中のトゲは、ソニックの攻撃を受け付けない。前か後ろから、スピンダッシュなどで攻撃すると確実だ。せまい場所にいると、意外と倒すのに手間取る。

BOSS EGG MAN

足場をくずしてソニックを那落の底に叩き込む!



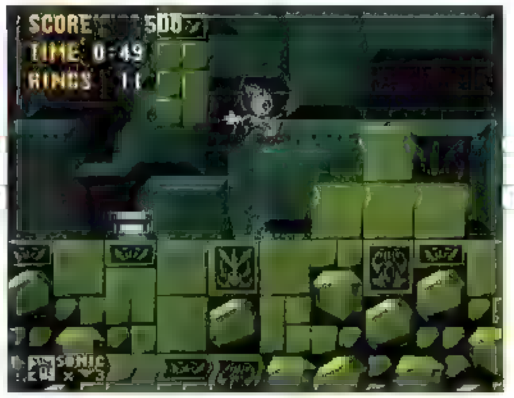
マシンの底から鋭いトゲを出して、10個ある足場を引き抜いて破壊してしまう。下に落ちると即死なので、なるべく足場が多いうちに、8回攻撃を当てよう。マシンが下に降りてきたときが、連続攻撃のチャンス。ただし、トゲに触れるとダメージを受けるので、真下からの攻撃はやめたほうがいいだろう。足場はまとめて残しておくのがコツ。

ZONE 4

LABYRINTH ZONE
ラビリンス ゾーン

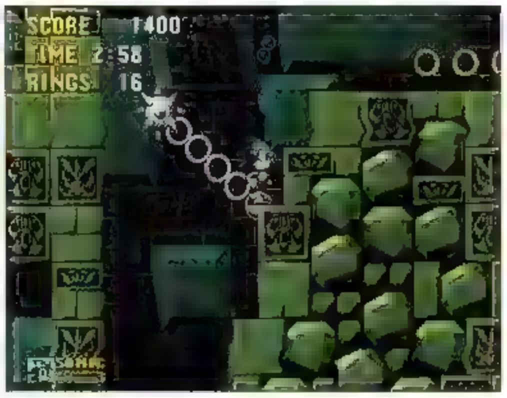
そのほとんどが水中に沈んでいる、なんとも息苦しいゾーン。ソニックの動きも鈍くなり、機敏な反応ができなくなってしまう。さらには、息継ぎをしないと窒息して死んでしまうのだ。焦ってはいけないと思いつつも、複雑な迷宮があせりを呼び起こす。危険なワナもたくさんひそんでいるぞ。

Catch up 1


SCORE 500
TIME 0:49
RINGS 11
SONIC ×3

息が続くのはおよそ30秒間で、5秒前からカウントダウンが始まる。マメに酸素補給を行い、余裕を持って行動しよう。

Catch up 2


SCORE 1400
TIME 2:58
RINGS 16
SONIC

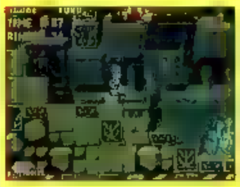
鎖につながれた鉄球など、さまざまな障害物が待ち受けている。ソニックの動きが鈍いので、避けるタイミングも難しいぞ。

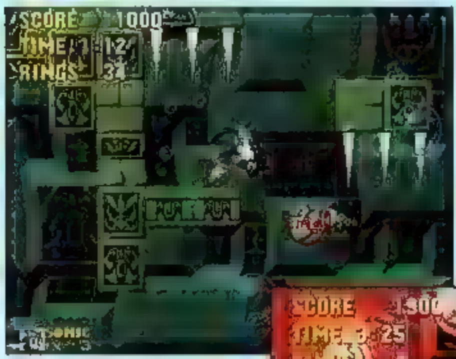
ACT 1 しっかりと息継ぎを

ソニックがすばやく動けないので、かなり時間がかかる。じっくりと腰をすえて攻略しよう。鎖鉄球は、回転の中心部で一度タイミングを計れば難しくない。また、深い場所にもぐっていく場合は、プクプクに注意しよう。

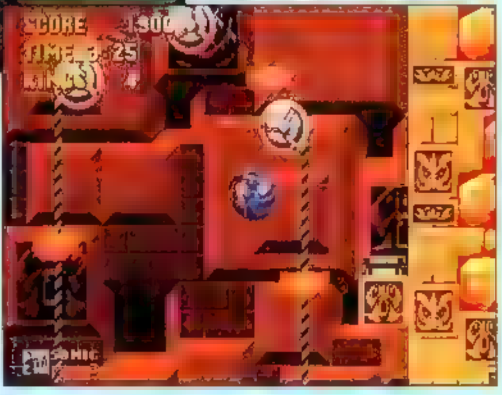
CHECK!

このスイッチを押して、床に乗って上に戻ると、水面に隠しルートへのリフトが出ている。行ってみよう。



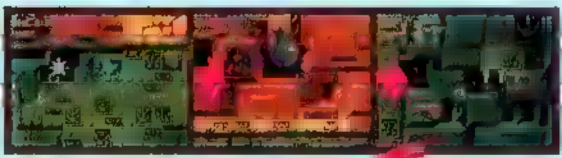

SCORE 1000
TIME 1:12
RINGS 34
SONIC

←上に乗ると急上昇する床がある。そのままだと天井にあるトゲトゲにグサリだ。ちょっとでも床が揺れたら、警戒した方がいい。

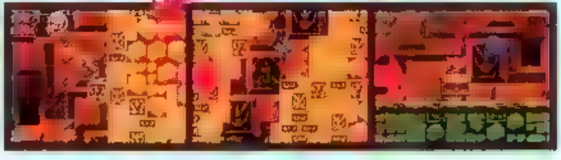

SCORE 1900
TIME 3:25
RINGS
SONIC

→リフトから扉のスイッチに飛び移るのは、タイミングがとてもシビア。ジャンプの調節も難しい。上のトゲトゲに当たらないよう、低い位置から試していこう。

BEST CLEAR ROUTE

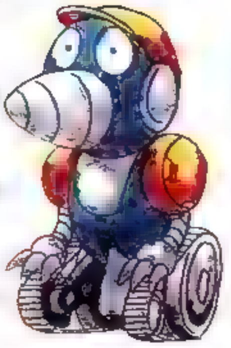


←スタート後、鎖鉄球を避けつつバリアを取る。リングも大切だが、まずは息継ぎを最優先に考えよう。下方向に潜る際は慎重にいこう。



→回転リフトから再び水中へ。ヤリに注意しつつ上昇。リフトから右方向に進めばゴール。モグリンと横向きのヤリに気をつけよう。

ENEMIES 敵キャラクター

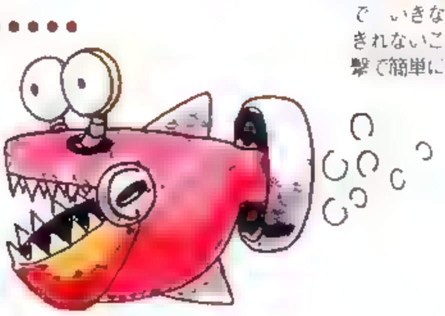


モグリン

←地中に隠れていて、ソニックが近づくと飛び出してくる。ドリルが少しだけ見えているので、ゆっくり接近しよう。もちろん、水中でも出没するぞ。

プクプク

↓水中をゆっくりと泳いでいるだけだが、ソニックも動きが鈍いので、いきなり出てこられると避けきれないこともある。ジャンプ攻撃で簡単に倒せる。



EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

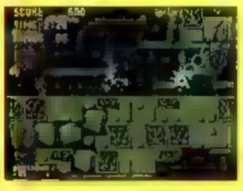
息継ぎのアイディアは、キャラクターの特徴を考えている時点で、やっぱり何か欠点みたいなものがあった方がいいということになりまして、水の面もあるから、カナヅチにしようと。その後、でも水の面もあるから、どうしよう、やっぱ息継ぎするよね、というような会話からできました。(中)

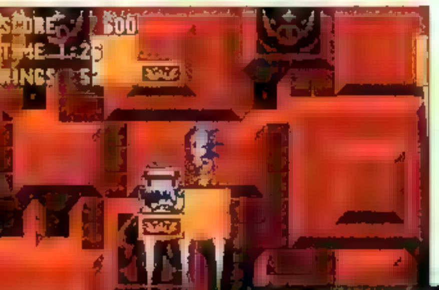
ACT2 迷宮に四苦八苦!

バリアなどを活用して、安全に乗りきろう。ただし、無敵中も息継ぎは必要だ。忘れて溺れないように注意。トゲや鎖鉄球もより難しくなっている。中盤の縦穴のヤリは、直前にある無敵を取って一気にクリアしよう。

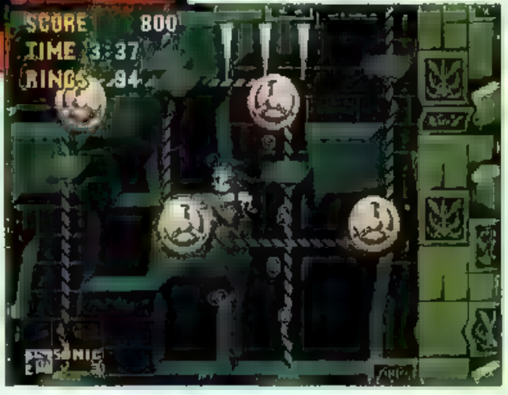
CHECK!

せまい場所にウニダスと鎖鉄球が……。トゲトゲ球と鉄球の動きを見切って、確実に避けていこう



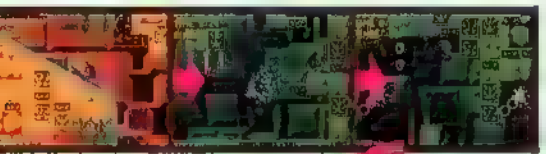


←アイテムボックスと扉のスイッチが重なっていた！　袋小路のようでも、すみずみまで探索すれば、道は必ず開ける。

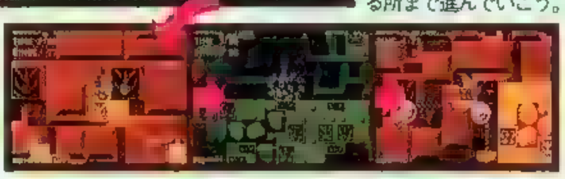


←回転リフトの乗り換えポイントを見過ごすと、天井のトゲトゲに刺さってしまう。危ないと感じたときは、飛び降りてやり直したほうがいい。じっくりといこう。

BEST CLEAR ROUTE



←序盤の流れが急な箇所は、下手にジャンプするとトゲトゲにぶつかる。水に入ったらすぐに無敵を取り、行ける所まで進んでいこう。



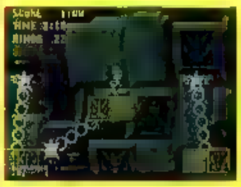
→中盤の広い空間でリングを稼いだら、無敵を取って、再び可能な限り進んでしまおう。リフトをクリアすれば、ゴールは目の前だ。

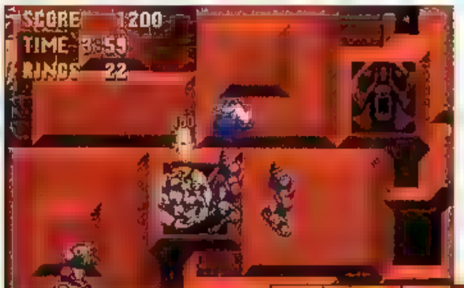
ACT3 ループから抜け出せ

スタート直後から、なんと永久ループが始まっている。脱出するには、左傾斜の終わり近くでジャンプ。スイッチを押すと、斜面にループ脱出口が開く。前半、ヤリの間の落ちる床から下段を進むと、かなり近道できるぞ。

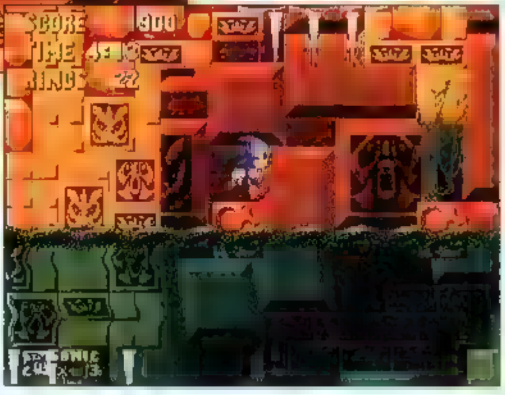
CHECK!

速さの違う鎖鉄球が３つ並ぶ危険地帯だ。回転の中心から中心へ、タイミングよく移動しよう。



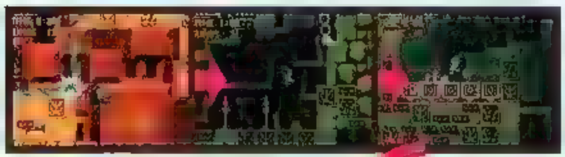


←モグリンがいっせいに襲いかかってくる。回避するのは難しいので、最初から攻撃体勢で飛び込み、先手で倒してしまおう。

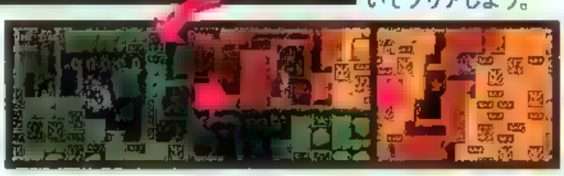


→終盤、水がせり上がってくる際、いつまでも足場に乗っていると、天井にはさまれてしまうぞ。このゲームは例外なく、はさまれたら即死と覚えておこう。

BEST CLEAR ROUTE



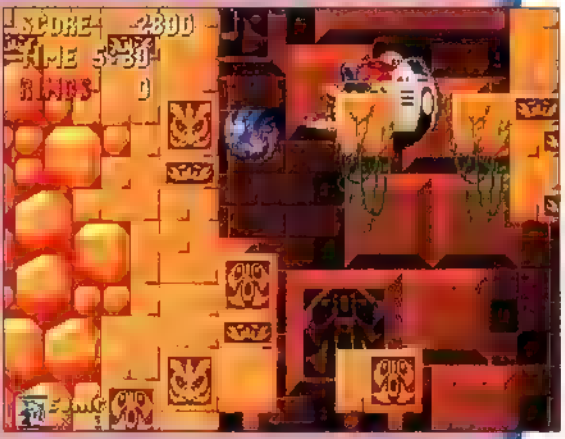
←最初のループでバリアを取る。４本のヤリは距離を見極めて、飛び越してしまおう。鎖鉄球やリフトは落ち着いてクリアしよう。



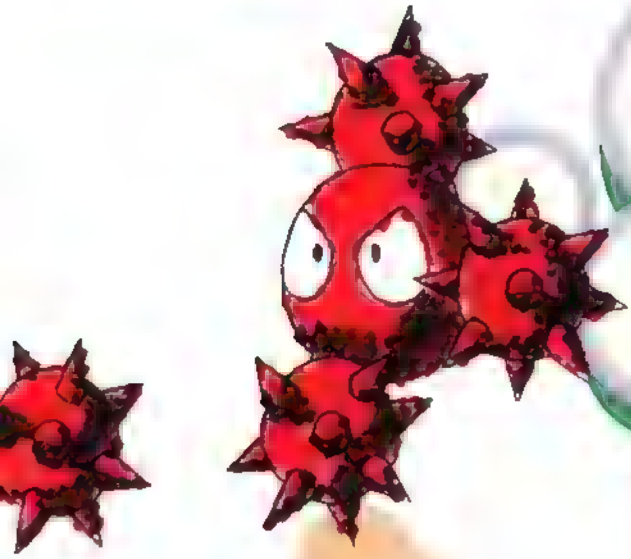
→中盤は無敵を取って、鉄球やトゲを一気に抜ける。最後はひたすら上を目指して登っていけばOK。安全策なら近道を進もう。

BOSS EGG MAN

今回はなんと逃げるだけ!? 水面より速く追いかけろ!



エッグマンは上へ上へと逃げていくので、それをひたすら追いかける……とは言うものの、途中にはヤリなどの妨害もあり、これが意外と大変なのだ。さらには、水が縦穴をせり上がってくるので、ぐずぐずしていると溺れてしまうことになる。バリアやリングを活用して、多少のダメージは覚悟で追いかけよう。いちばん上まで行けばOK。



ウニダス

↑近づくと、４個のトゲトゲの球を投げてくる。全部投げさせてから倒せば問題はないが、球をよけられないような狭い場所で出会うと、やっかいな相手

ZONE 5
STAR LIGHT ZONE
スター ライト ゾーン

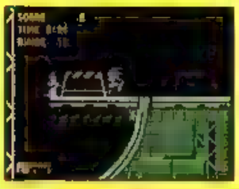
ジェットコースターのような1回転ループなど､スピード的にゾーン1に近い感覚で楽しめる｡階段になる床や､ソニックを押し戻してしまう扇風機、シーソーを使ったジャンプと、凝ったギミックも楽しい。ただし､落ちると即死……という部分も多いので、油断できないゾーンでもある。

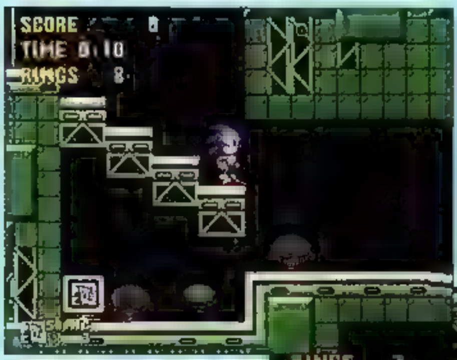
ACT 1 ダッシュでクリアだ

スタートから軽快にとばしていける、気持ちのいいアクトだ。ボムとウニウニの場所さえ覚えてしまえば、ストレスがたまることもないだろう。ただし、下層のほうに降りていった場合、床の切れ目から落ちる危険性が大きい。

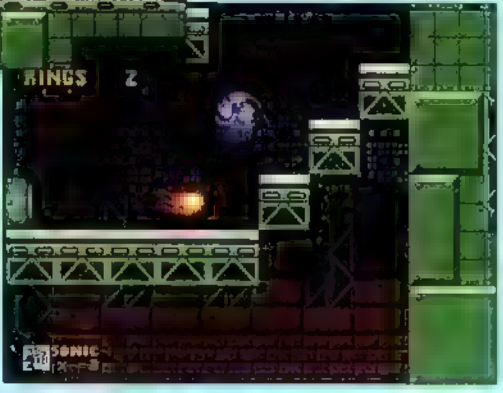
CHECK!

至る所に設置されている扇風機は、意外にクセ者。ソニックを押し戻し、思わぬ場所へとばしてしまうのだ。



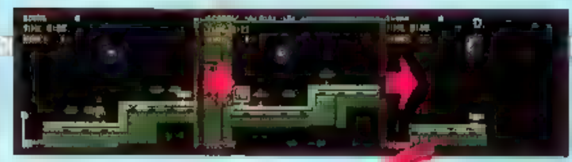


←上に乗るだけでなく、下から衝撃を与えても階段になる。上層に戻りたいときにも便利だ。下にいるとはさまれるので注意しよう。

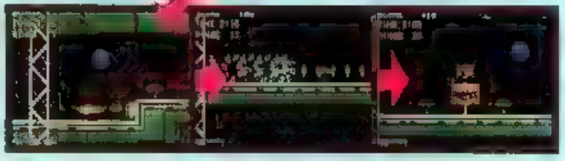


→意外と難しいのが、火の玉と階段になる床の複合トラップだ。火の玉がせまってきても､あわてて階段を降りたりしないで、ジャンプで避けるのがいい。

BEST CLEAR ROUTE

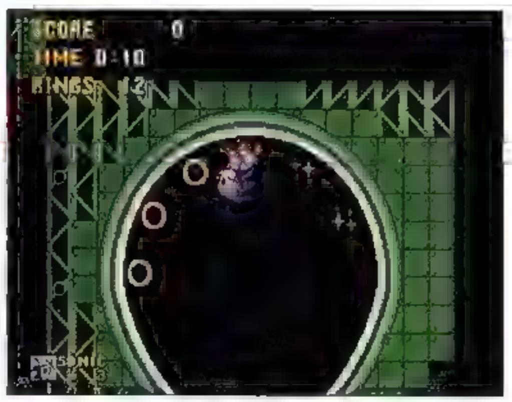


←スタート後の1upは、しばらく進んでから戻ると、取れるようになる。スピードを落とさず上段を目指し､道なりに中段以上を進む。



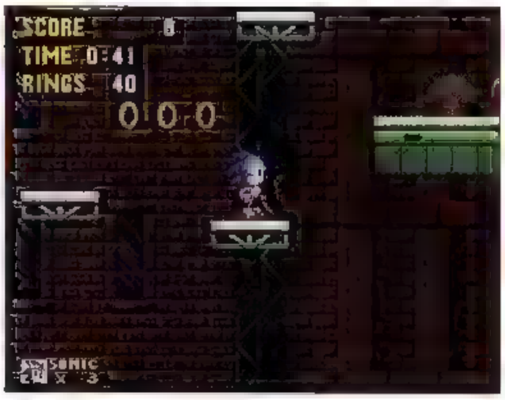
→特に意識しなくてもリングは集まるので、スピードに乗って駆け抜けよう。終盤のボム密集地帯だけは避けて通りたいところ。

Catch up 1



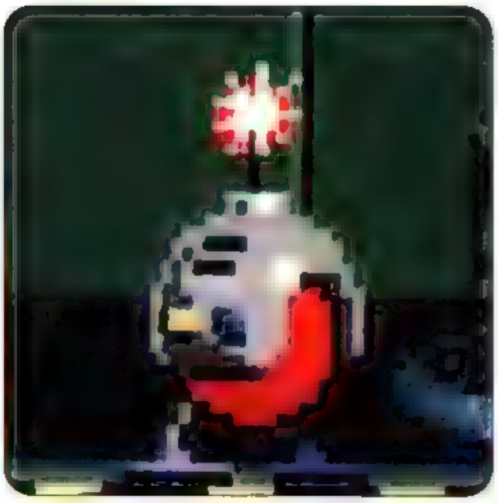
スピードを上げて360度ループを一気に駆け抜けよう。スピードが足りないと、危険な下段に落ちてしまうこともあるぞ。

Catch up 2



一歩でも踏み外したら終わりの回転床。下段では間違いなく即死だ。欲を出して、ムリにリングを取らないほうがいいかも。

ENEMIES
危険なヤツら!



ボム

↑ソニックが近づくと、起爆装置が点火して爆発。4方向に火花を飛ばす。攻撃で倒せないので、やり過ごすしかない。わざと爆発させることが安全な対処の方法

EPISODE エピソード
FROM SONIC TEAM

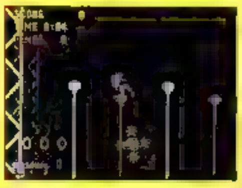
僕がデザインを絵で描いたときには、宇宙、星空のようなイメージでした。夜景っぽい場所を駆け抜けるのもありかなと思いまして。ラビリンス、スターライトと、スクラップブレイン、後半の3面からは、かなりシステムがわかってきたので、床全体が動くなど、しかけに凝ってます。(大島)

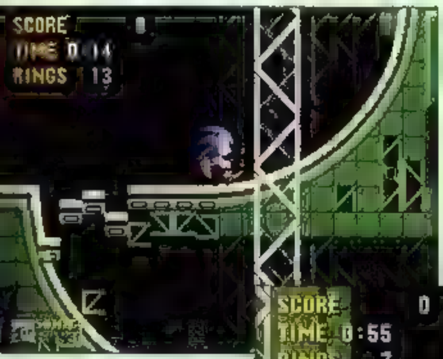
ACT2 危険! 空中シーソー

前半はスピードに乗って上層を駆け抜けていけるが、後半の空中シーソーは慎重に攻めたい。踏み外したら即死なのはもちろん、おもりのトゲ鉄球に触れてもダメージを受ける。ボムがかたまっている所も要注意。

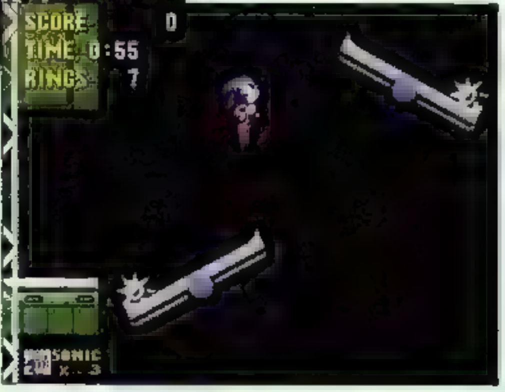
CHECK!

スプリングでジャンプした着地地点や、扇風機の先にいるウニウニに注意。場所を覚えておこう。



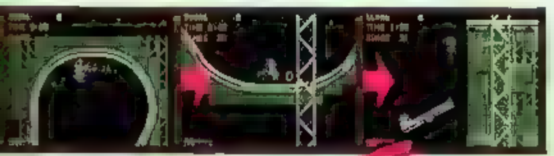

SCORE
TIME 0:14
RINGS 13

←上に乗ると崩れてしまい、下段に落ちてしまう。階段になる床に似ているだけにやっかいだ。一気に渡りきってしまおう。

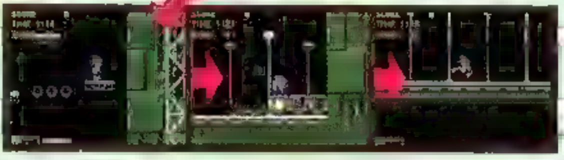

SCORE 0
TIME 0:55
RINGS 7
SONIC × 3

→怖がって中央よりにいると、あまり高くジャンプできない。度胸を決めて、勢いよく反動をつけよう。目標に届かなくても何度もチャレンジできる。

BEST CLEAR ROUTE



←スタート後はしばらく一本道。崩れる床から落ちないように、勢いをつけて最上段を目指そう。ウニウニとボムに注意を怠るな。



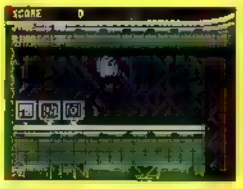
→道なりに右方向へ進み、空中シーソーへ。その後の浮いている足場も気が抜けない所。中段を進んで1upを狙ってみても面白い。

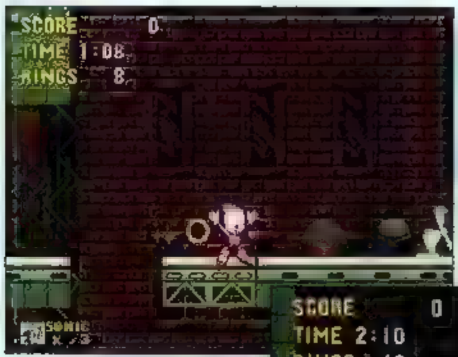
ACT3 複雑な難コースだ

前2アクトよりも、さらに複雑に入り組んだ構成になっている。テクニカルな地形も多く、全体的なスピードもおさえめ。それでもスピード感を楽しみたいという人は中段を、テクニカルな楽しみを求める人は上段を進もう。

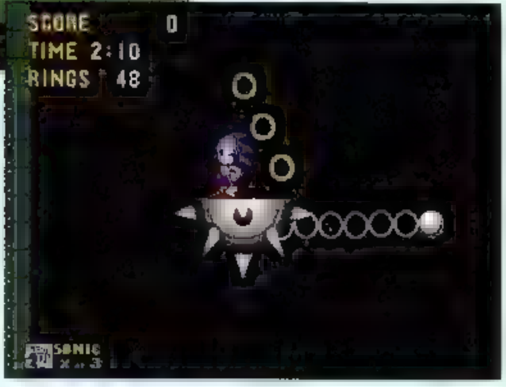
CHECK!

序盤、最下層から1upを取ることができる。この後のルートは難しいが、ボス戦に備えておきたい所だ。



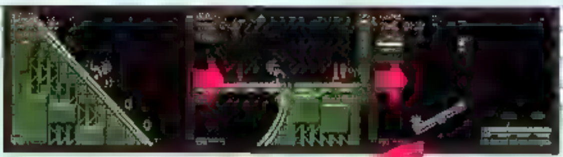

SCORE 0
TIME 1:08
RINGS 8

←逃げ場がないにも関わらず、崩れる床、ボムの群れなど厳しい条件が続く最下層。命を大事にしたい人は訪れるべきではない。

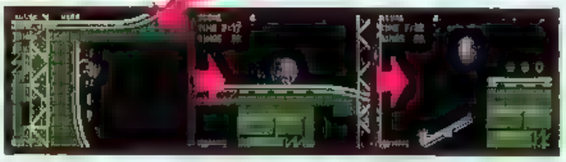

SCORE 0
TIME 2:10
RINGS 48
SONIC × 3

→トラップのようだが、実は上に乗ることができる振子なのだ。ただし、下半分のトゲトゲ部分に触れると、ダメージを受けてしまう。乗り方が意外と難しいぞ。

BEST CLEAR ROUTE



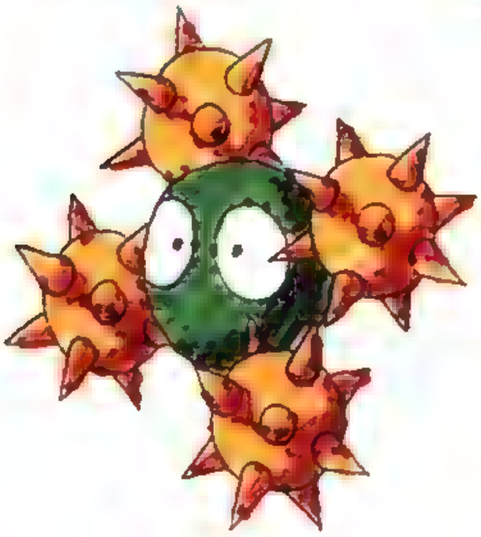
←赤スプリングに突き当たるまで右方向へ。そこから逆向きに上層を目指す。空中シーソーをクリアして、最上段ルートを進もう。



→ループを駆け抜けた後も、最上段をキープして進む。道なりで自然にゴールへ。中段に落ちても、落ち着いて右方向を目指せばOK。

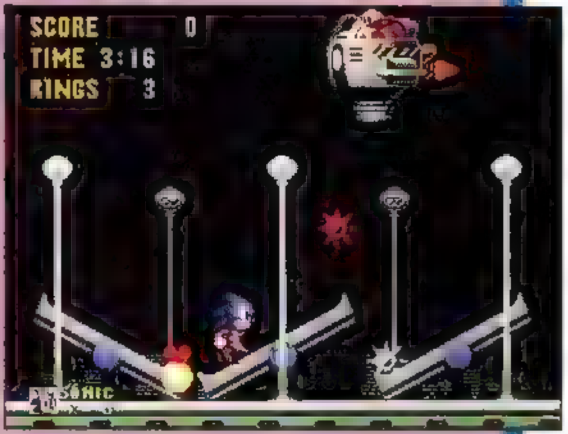
ウニウニ

◆ウニダスによく似ているが、トゲトゲは打ち出さない。非常にゆっくり移動しているため、避けるのは簡単だ。スピードの出し過ぎで、自分から衝突しないように。



BOSS EGG MAN

シーソーを使って変則攻撃 トゲトゲ鉄球の雨あられ!

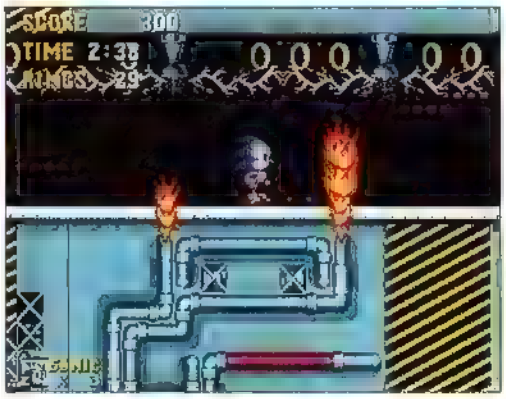

SCORE 0
TIME 3:16
RINGS 3
SONIC

エッグマンが落とす鉄球の重さを利用して、シーソーからジャンプ攻撃をかける。鉄球は時間がたつと爆発してしまうため、前兆が見えたらとばしてしまおう。うまくエッグマンにぶつけても、ダメージを与えることができる。長引くと鉄球だらけになってしまうので、すばやい決着を心がけること。鉄球の破片にも注意すること。

ZONE 6
SCRAP BRAIN ZONE
スクラップ ブレイン ゾーン

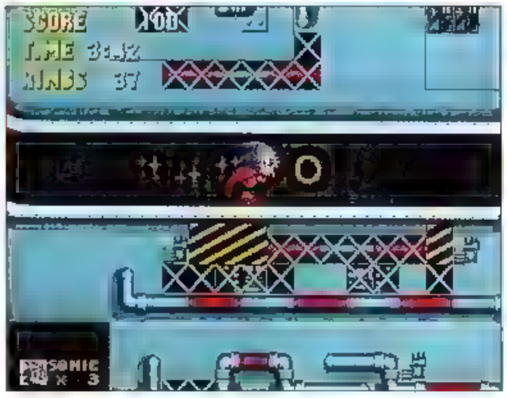
最終ゾーンはトラップのオンパレード。クリアするには、シビアなタイミングを見きわめる正確な判断力を要求される。ルートも複雑にからみ合い、プレーヤーの頭を混乱させせようと手ぐすね引いて待ちかまえている。これまで培ってきたテクニックを総動員して、難関を突破を目指せ!!

Catch up 1



瞬間的な判断力が必要なトラップが多く、気を抜いているヒマは、まったくない。トラップ発動の前兆を見抜く目を養おう。

Catch up 2



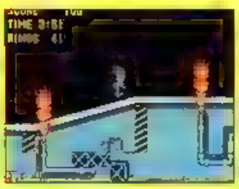
選ぶルートにより、難易度やトラップの性格も変わってくる。自分に合ったルートをチョイスすることが、クリアへの道だ。

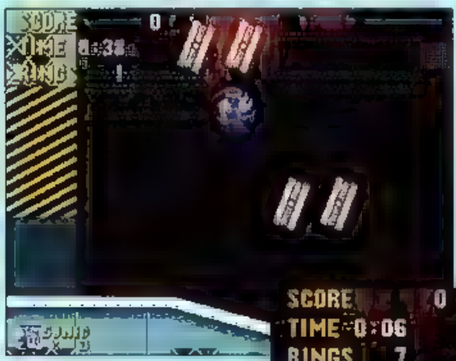
ACT 1
電流でビリビリッ!

ここは大まかに上段・下段ルートに分けられる。上段ルートは回転する足場など、テクニカルなトラップが多く、下段ルートは放電トラップなどの瞬間的な判断力を必要とするトラップが多い。下段のほうは危険度も大きい。

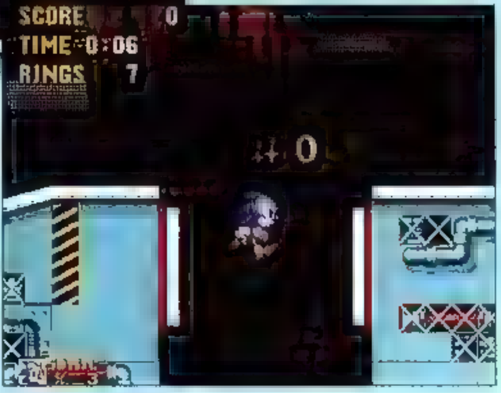
CHECK!

炎が吹き出すパイプが至る所にあり、油断できない。壁のパイプの切り口は、みんな疑ってかかろう。



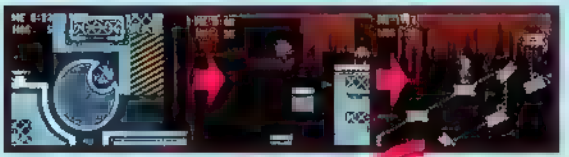


←床やリフトが回転している間は、上に乗ることはできない。止まっている瞬間を逃さず、リズムよくすばやく渡っていこう。

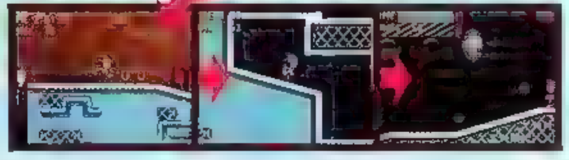


→のんびりリングを取りにいくと、突然床がまっぷたつに。落ちた底には放電トラップなどが仕掛けてあり、ソニックの息の根を止めようと待ちかまえている。

BEST CLEAR ROUTE

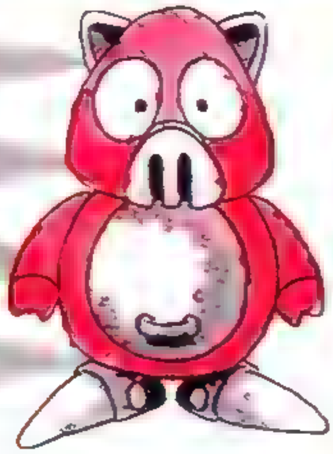


←スタート後の回転する分岐は右回りにして、上段ルートに進む。途中のバリアは必ず取っていこう。回転するリフトでさらに上に。



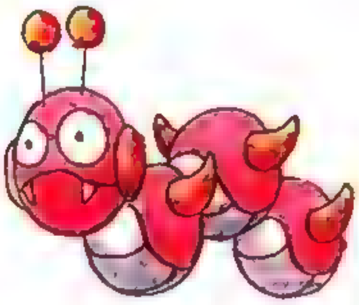
→スライドする床を降りるときは、はさまれないように注意。とんだりはねたりが苦手なら下段の地下ルートを進むほうがいいかも。

ENEMIES



トントン

←一定位置から爆弾をボンボンと投げてくるブタさんロボット。爆弾を投げる前に倒すか、逃げてしまうかすればいいのだが、他に障害物があると、これがなかなか大変



ナール

→せまくて、トラップに囲まれた場所に出現するので、非常にやっかい。無理に倒そうとしないでほうっておくのがいいかも。触らぬ神になんとやら……だね

EPISODE エピソード
FROM SONIC TEAM

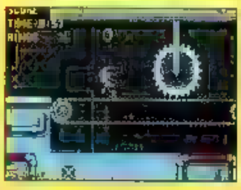
最後は直接ボスまで行けるのではなく、1度地下に落とされ、そこからはい上がっていくというイメージが欲しかったんです。最後の面なのできちんと描ければよかったのですが、容量や時間の問題もありまして、色は変わっていますが、地下の部分はラビリンスゾーンと同じになってます。(中)

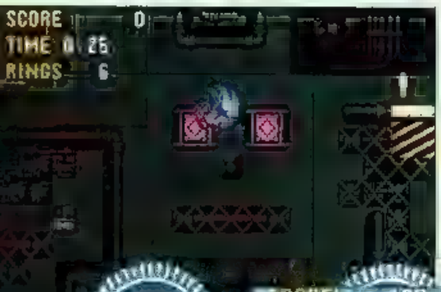
ACT2 超テクニカルアクト

ソニックをすいよせる歯車に、丸ノコギリにローラー床に……と、目新しいトラップであふれている高難易度アクトだ。エレベーターでしきられているため、自分の位置をつかみにくい。上段・下段それぞれに1upがあるぞ。

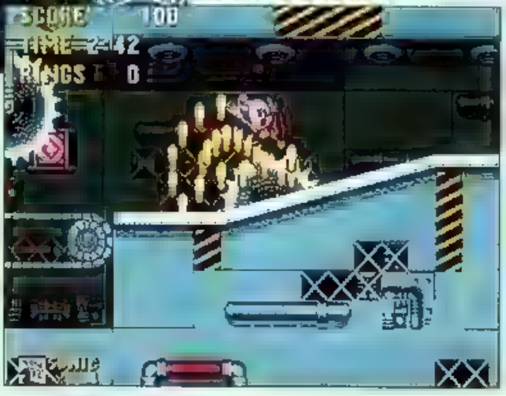
CHECK!

ダッシュしていないと、丸ノコギリのえじきになってしまう。ローラーの回転はかなり速いぞ。



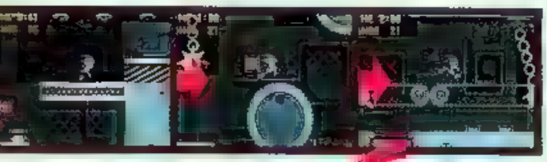


←歯車の回転速度と遠心力を利用して、うまく跳び移ってゆこう。何度かトライすれば、タイミングを覚えられるはずだ

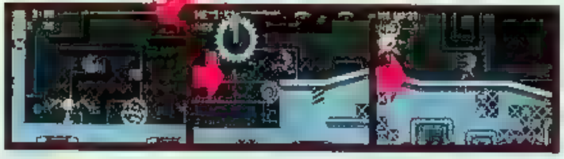


→床を猛スピードで駆け抜けたり、天井から下がっていたり、見るからに凶悪なトラップだ。前者はすばやいジャンプで、後者はスピンダッシュなどで避けよう。

BEST CLEAR ROUTE



←スタート横の歯車で、[illegible]高い通路へ再び歯車をクリアして右突き当りのエレベーターに乗る。下りたら道なりに左へ進もう。



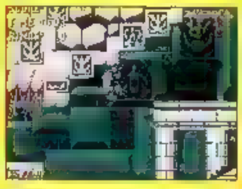
→上下する柱は要注意。どんどん下段に降りていき、最下層で1upをゲット。右へ右へと進んでいけば、自然とゴールへたどり着く。

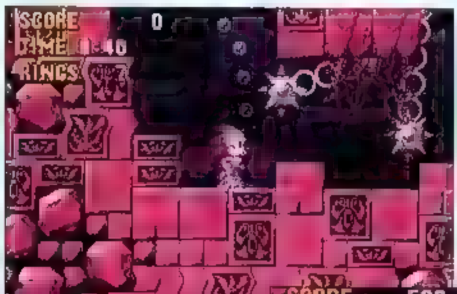
ACT3 最後は水中地獄だ!!

ゾーン4にくらべて息継ぎポイントが少なく、無理のできない地形になっている。また、大きな気泡も少ないようだ。慎重に進まないと、あっという間に窒息してしまうだろう。その他のトラップも難易度が上がっているぞ。

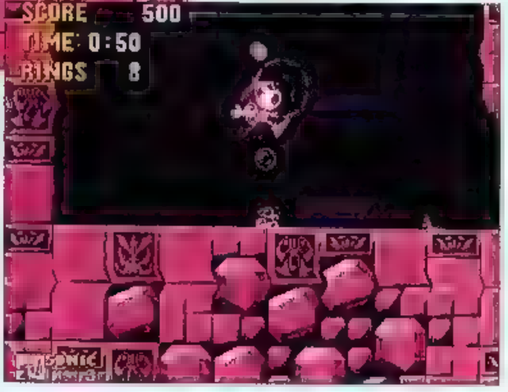
CHECK!

スタート直後、スライドする床を急いで追い越し、近道である真下に進んでいこう。左ルートは遠まわり。



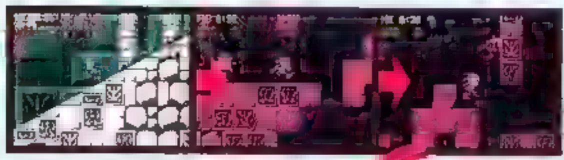


←細い通路を回転速度の違う鎖鉄球が回っている。速度の速いほうに合わせて、タイミングを取るといいだろう。息継ぎも忘れるな。

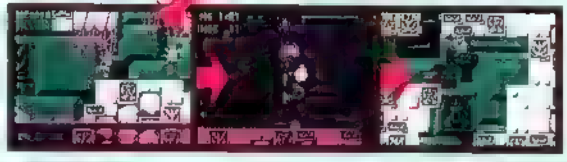


→近道を通らない場合、息継ぎやトラップは非常に厳しい。ダメージでリングが減るよりも、気泡の確保を再優先にしないと、ゴールへはたどり着けないだろう。

BEST CLEAR ROUTE



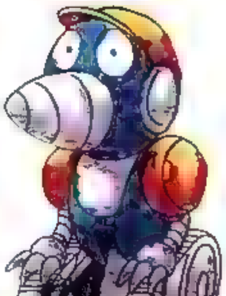
←ここでは一番楽チンな近道を紹介しよう。スタート後、スライドする床を追い越す。ヤリと鎖鉄球をクリアしたら、そのまま右方向へ。



→道なりに水上へ出たらモグリンなどの攻撃をかわしつつ、さらに右へ。突き当りの二重鎖鉄球をクリアして水上へ出ればゴールだ

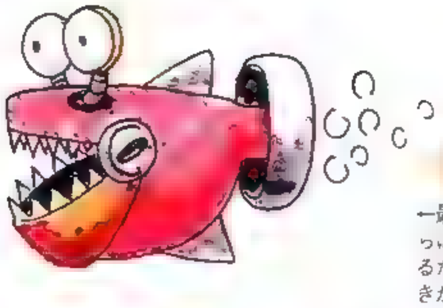
ボム

↑避けにくい場所に固まっていることが多いので、場所を覚えて対処するのがベターな方法。大量の火花を避けるのは至難のわざだ。無理をせず、自爆させよう



モグリン

↑近づくと跳び出してくるのは同じだが、よりせまい場所、より大人数で攻めてくる。他のトラップと一緒に出てこられると、対処するのは難しいだろう

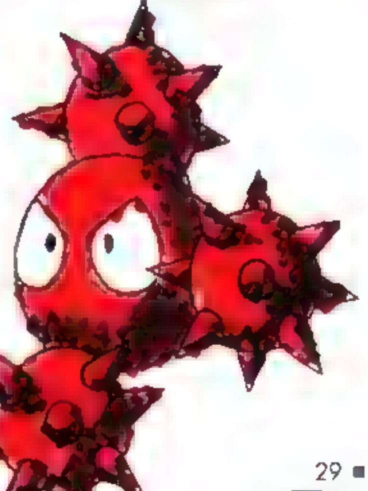


プクプク

←最終アクトに登場するが、こちらは相変わらずゆっくり泳いでいるだけ。ただ、最終アクトは息継ぎがキツキツなので、急ぐときはけっこうジャマになる

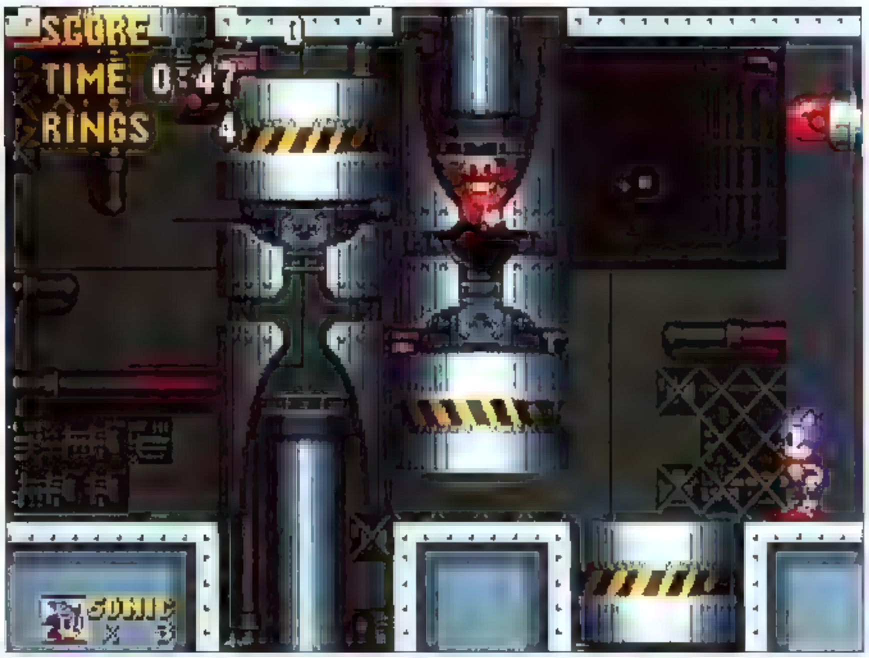
ウニダス

→トゲの球をせまい場所で撃たれるとやっかいだ。ときには後退して避けることも必要になる。窒息しそうなときは、なるべく相手にしないほうがいいだろう



FINAL ZONE
ファイナルゾーン

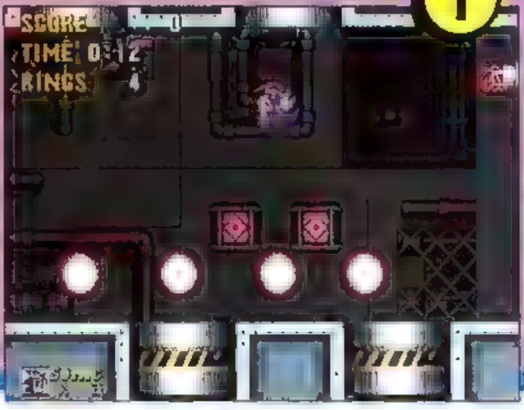
ゾーン6からスプリングで跳ね上がってくると、いよいよエッグマンとの最終決戦、ファイナルゾーンだ。さまざまな手段でソニックをジャマしてきたエッグマンを、とうとう追いつめた。しかし、そこには最終秘密兵器が待ち受けている。気を引きしめて決戦に挑め!!

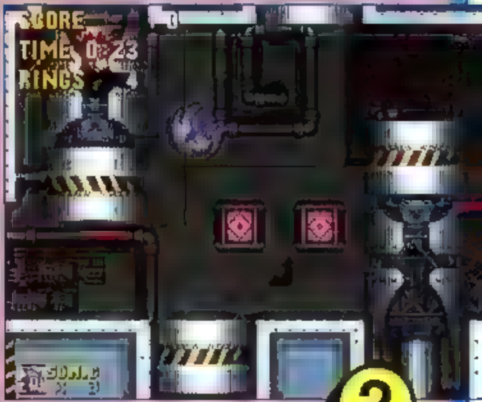

SCORE 0
TIME 0:47
RINGS 4
SONIC × 3

BOSS EGG MAN

光球と巨大ピストンの連係攻撃でソニック絶体絶命!!

4つの光球は、間隔の大きい場所の下からジャンプすれば避けるのは簡単だ。ピストンは2本ずつせり出してくる。エッグマンの乗るピストンだけに集中攻撃をかけよう。ムリせずに回避中心で戦えば、勝利は確実だ。

①

SCORE 0
TIME 0:12
RINGS 4

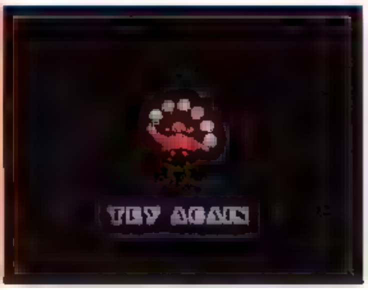
②

SCORE 0
TIME 0:23
RINGS

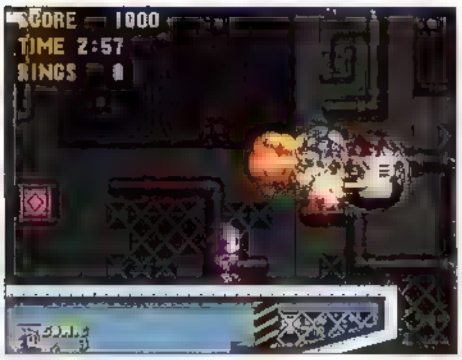
ENDING
エンディング

ファイナルゾーンでエッグマンに勝利すれば、エンディングを迎えることができる。ただし、ここまでのゲーム中で、ひとつでもカオスエメラルドを取り損ねていると……。

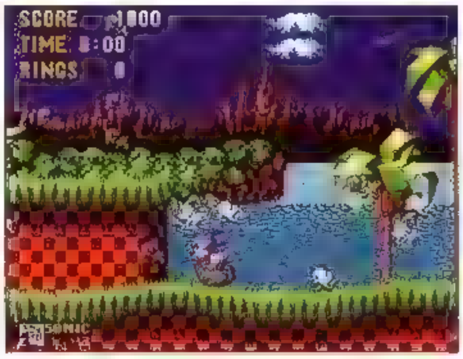
NOTHING CHAOS EMERALD

平和は戻ったがエッグマンにカオスエメラルドを奪われてしまった。6種類すべて集めないと、真のエンディングは見られないぞ。

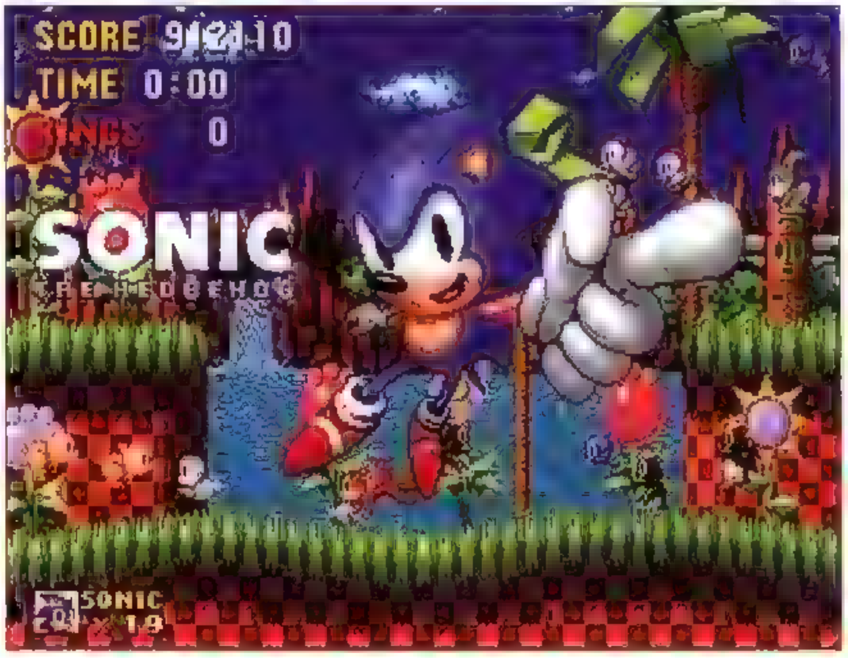


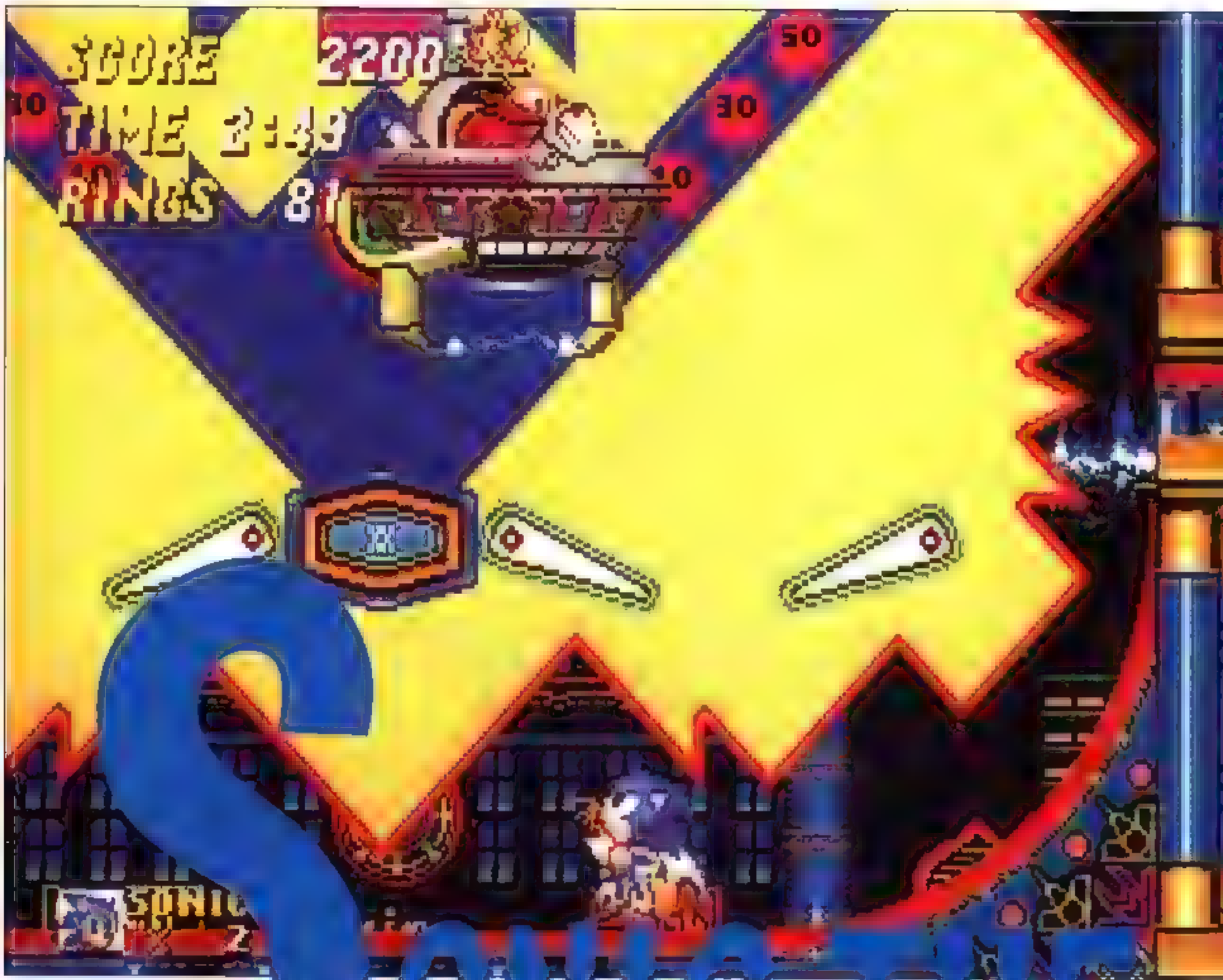

SCORE 1000
TIME 2:57
RINGS 0

←虎の子の最終兵器も破壊されて、ほうほうの体で逃げ出すエッグマン。悪の根源を絶つため、ソニックは最後の一撃をエッグマンにたたき込む。彼の野望は秘密基地とともにくずれ去り、サウスアイランドに本当の平和が戻ってきたのだ。


SCORE 1000
TIME 0:00
RINGS 0

→ロボットにされていた者ももとに戻り、エッグマンに捕まっていた仲間たちも、無事に脱出に成功。そして……島に眠る宝石や遺跡とともに幻のカオスエメラルドも守りぬいた。喜びに満ちた仲間たちの歓声が今、ソニックを包み込んだ!!


SCORE 912110
TIME 0:00
RINGS 0
SONIC THE HEDGEHOG
SONIC × 19


SCORE 2200
TIME 2:43
RINGS 8
SONIC

SONIC THE HEDGEHOG 2

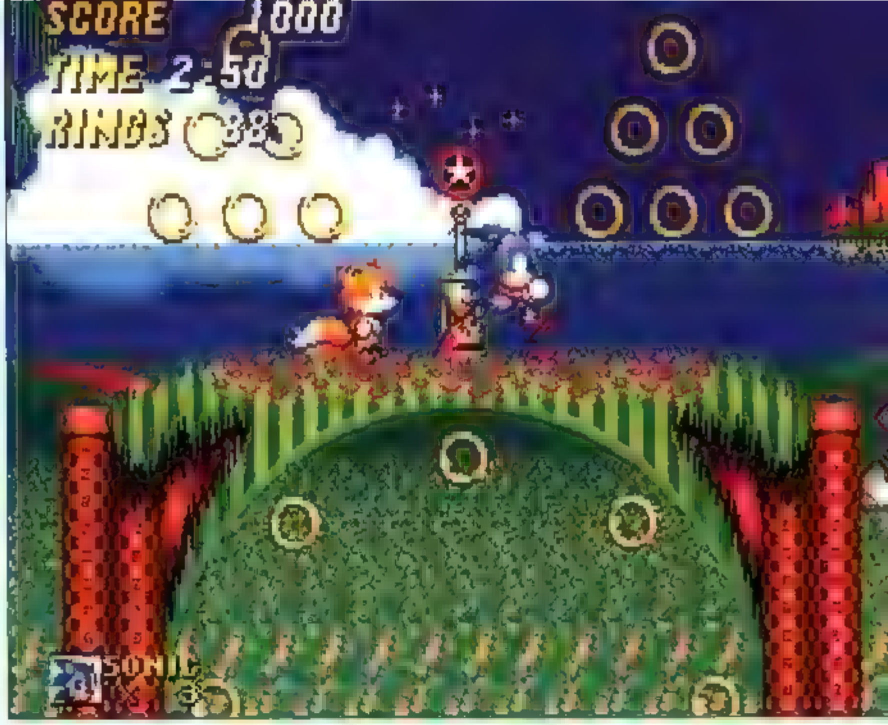
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 プレイングガイド

個性あふれるキャラと爽快なアクションで多くのファンを獲得したソニック。「ソニック１」の登場から１年半、期待に応えて登場した「２」はシリーズ最高傑作と呼ばれるほどの作品となった。

GUIDANCE
ガイダンス

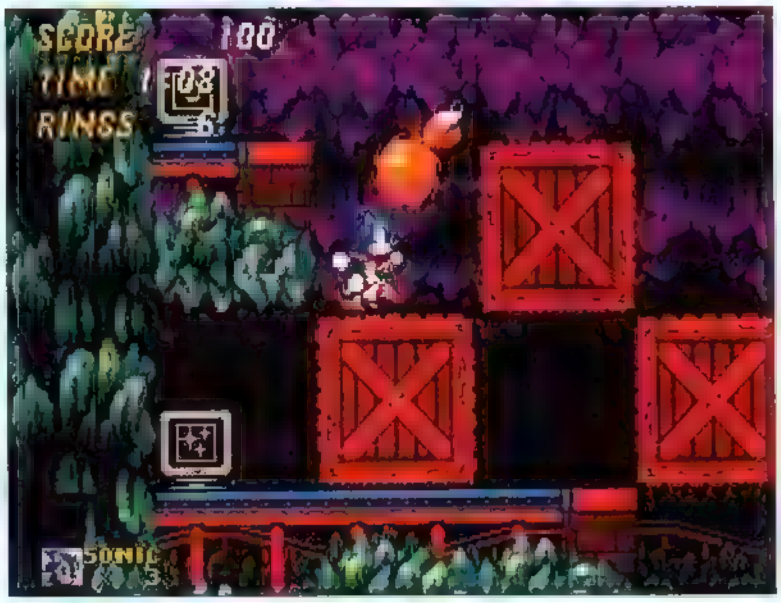
SONIC THE HEDGEHOG 2

ここではソニック2の基本操作を見ていく。スピンダッシュはオリジナル版の2で初登場。このアクションの追加でゲーム展開がよりスピーディで爽快になった。



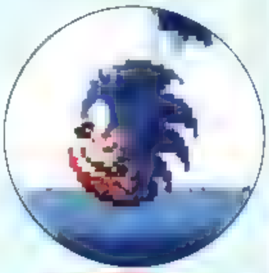
HOW TO PLAY 遊び方

ゴール目指して画面右に進んで行く。ポイントマーカーを通過すれば、途中でミスしたとき、マーカーから再スタート可能だ。1面は基本的に2つのアクトからなり、2アクト目の最後にエッグマンが待ち受けているぞ。



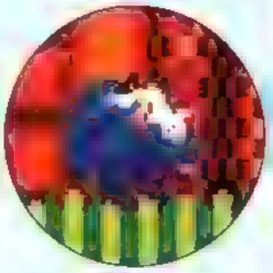
回転ジャンプ
SPIN JUMP

移動と攻撃を兼ねた基本かつ重要な技。ジャンプ中に接触すれば敵を倒せるが、弾やトラップに触れるとミスになってしまう。



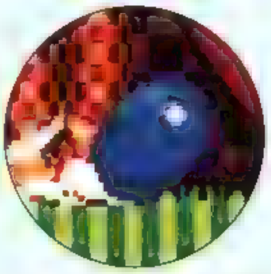
回転移動
ROLLING

走行中に方向ボタンを下に入れると、転がりながらスピードアップする。この状態でも体当たりで敵を倒すことができるぞ。



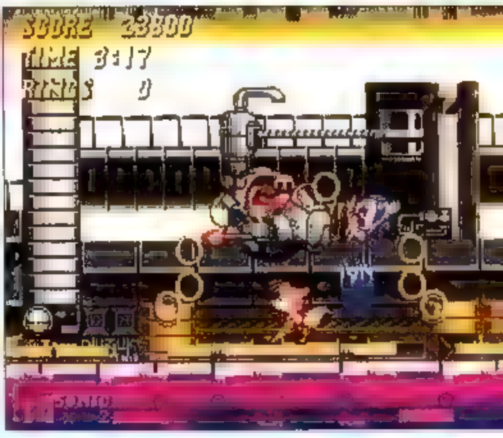
スピンダッシュ
SPIN DASH

高速で転がり敵を倒す。通常の走行と違い、助走なしで加速できるのが特徴。走る速さも「1」よりアップしている。



マイルスの操作

オプションで設定変更をすればマイルスでのプレイが可能だ。操作方法はソニックと同じ。また1P時に2コントローラーをつなげれば、マイルスを操作できる。このときのマイルスは無敵状態で、敵やトラップにやられてもミスにならない。



PROLOGUE

ソニックはいつも気ままな冒険の途中に偶然、その島を発見した。気持ちのいい緑の草原が広がる小さな島だった。

「よし、しばらく休んでいこう」

ソニックの愛機トルネードは、排気煙で白い弧を描きながら島影に滑り込んだ。……そしてそれを追いかけるように怪しい光る物体が島の反対側に消えていった。

伝説の島“ウエストサイドアイランド”の伝説。

遠い昔、その島の人々は不思議な石を使って文明を発展させ、思うがままの繁栄を手にしていた。だがその繁栄も、石の誤った使い方を試みた人々によって、一夜にしてすべてが無に帰し、不思議な石は神々によって島のどこかに封印されてしまったという。

島に着陸してから数日たったある日、ソニックは自分の後ろを誰かがついてくるのに気がついた。振り向くと、それは小さなキツネだった。キツネはソニックに気付かれるとあわててヤシの木の影に隠れた。だが、ソニックが走り出すとキツネは一生懸命追ってくる。

「まあ、勝手にさせておこう」

別段気にもせず、ソニックはそう決めた。

“マイルス・パウワー”は小さなキツネ。

マイルスにはシッポが2本ある。だから、島の動物たちは彼を“テイルス”と呼んでいる。2本のシッポのせいでイジメられることもよくあった。でも、この島へやってきたソニックを見てからマイルスは変わった。決心したのた。

「ボクも、かっこよくなりたい！」と。

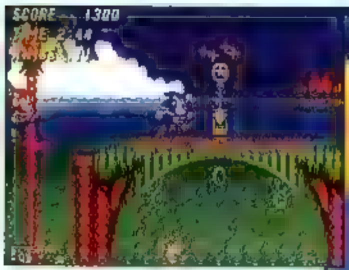
それからだ。マイルスが一日中ソニックの後を追いかけ回すようになったのは。

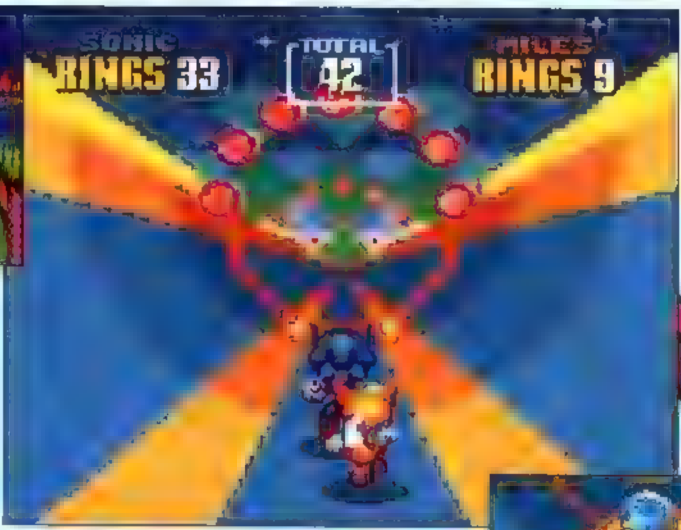
ある昼下がり。マイルスは浜辺で美しい飛行機を見つけた。機械や乗り物が大好きなマイルスは、駆け出すようにそばに近づいていった。スマートなボディとシャープなラインを描く翼。その機体に見とれながら、反対側まで歩いてきたマイルスはドキリとしたように足の動きを止めた。

反対側の翼の下でソニックが昼寝をしてい

SPECIAL STAGE
スペシャルステージ

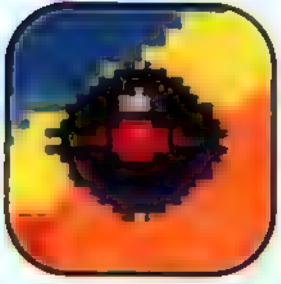
リングを50個以上獲得してマーカーを通過するとマーカー上に光る星が現れ、触れるとスペシャルステージに突入する。リングを規定数集めてゴールにたどり着けば、特殊な力を秘めたカオスエメラルドを入手できる。





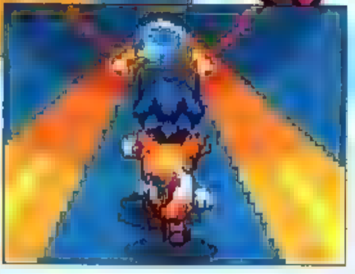
ボム

触れると集めたリングが10個減ってしまう。何としても避けよう。



チェックゲート

３カ所に設置してあり、獲得リング数が設定してある。規定数を満たしていないと、入り口のポイントマーカーに戻されてしまう。



カオスエメラルド

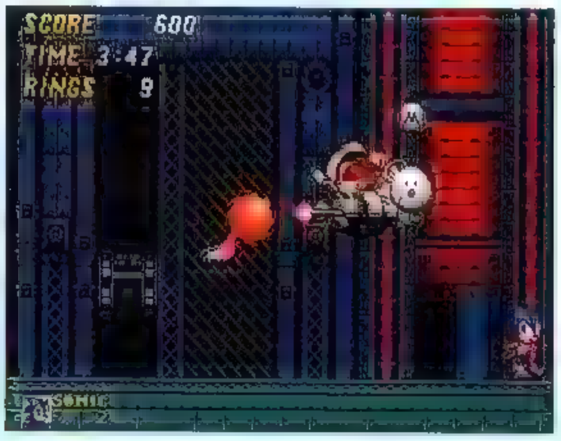
ブルー、グリーン、レッド、イエロー、ピンク、ホワイト、パープルの全７種と前作より増えている。すべて集めると真の力を発揮。

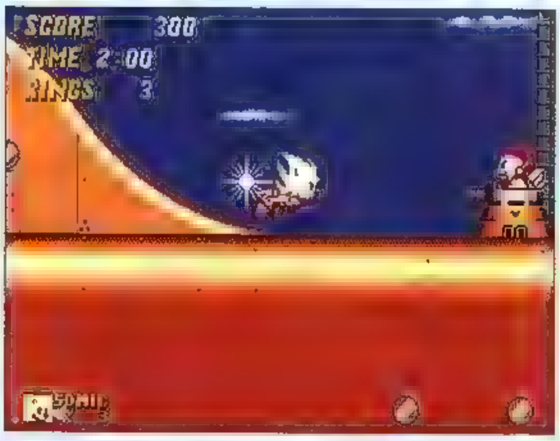
EXTRA POINT
エクストラ

ソニック２に隠された最大の謎。それはエッグマンの目的でもあるカオスエメラルドに他ならない。神々が封印したとも言われるエメラルドの力とは……？　困ったときの最終手段、２人協力プレイも紹介しよう。

コンビネーション

２人協力プレイがおすすめ。マイルスは無敵なのでやっかいな敵はおまかせしよう。後半のエッグマンも、この方法なら楽に倒せる。





スーパーソニック

エメラルドをそろえ、リングを50個以上取ってとぶと無敵＆スピードアップ。ただしリングを消費していき、ゼロになると元に戻る。

たのだ。

そして、マイルスがそっと向きを変え再び機体の向こう側へ戻ったとき……森のほうで閃光がきらめいた。

それに続く大爆発と立ち上る火柱。降り注ぐ小石と木の破片。

吹き飛ばされそうになり、飛行機の下に転がり込んだマイルスは状況が飲み込めず目をしばたたせた。その目のなかに、赤く燃える森と何かを探すように地面を掘り起こすロボットたちが写り込んだ。

止むことなく続く爆発と島を覆っていく炎。それを呆然と見つめていたマイルスは、誰かの気配を感じて横を向いた。そこには燃え上がる森をにらみつけるソニックがいた。

「エッグマンめ……！」

そのつぶやきと同時に砂を蹴り上げ、森に向かっていった。

何かが始まったんだ。とんでもないスゴイことが。

そんな予感にとらわれながら、マイルスは無意識のうちにソニックの後ろ姿を追って走り出していた……。

「ダーッハッハッハッハッ!!」

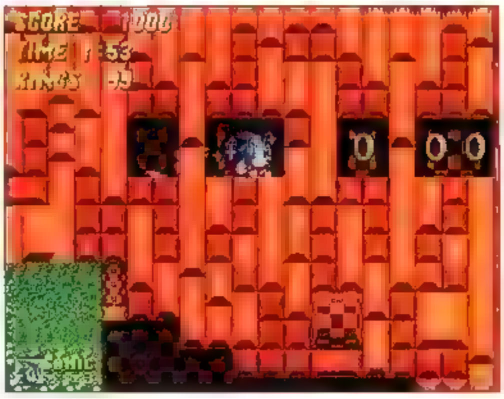
森の中では、聞き慣れた下品な高笑いがこだましていた。ヤツだ。Dr.エッグマンだ。

「ついに発見したぞ。カオスエメラルドが眠る島・幻のウエストサイド！　あー、ソニックを追っかけてきたよかったわい。これでワシの究極兵器・デスエッグも完成するはずぢゃ。待っているのだぞソニック！　今度こそ、今度こそ、おまえをやっつけてカオスエメラルドをそろえてみせる！　そして、このドクター・エッグマンが世界の征服者となるのだぁ!!　ダーッハッハッハ!!」さあ、役者はそろった。冒険と感動の幕が、いま再び切って落とされるのだ！

ZONE 1
EMERALD HILL ZONE
エメラルド ヒル ゾーン

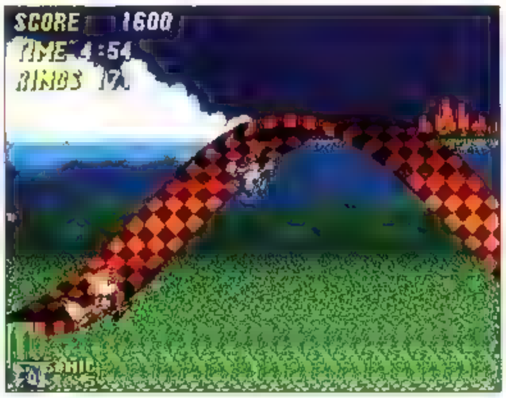
澄んだ海と冴えわたる空に恵まれた緑の楽園、エメラルドヒル。前作のゾーン1をイメージさせるこの面は、最初のゾーンだけに難易度はそれほど高くない。穴に落ちてミスすることはないので、ノンストップで走り抜けてみよう。すばらしいスピード感、爽快感を味わえることうけ合いだ。

Catch up 1



あちこちに設置されている隠し通路はもらさずチェック。リングを大量に入手できたり、近道になっている場合もある。

Catch up 2



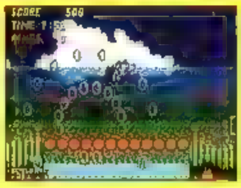
ループやコークスクリューは加速が足りないと途中で落ちてしまう。うまく走れないときはスピンダッシュを使う。

ACT 1 とび出すトゲに要注意

最初のアクトだけにトラップは少ない。落ちるとミスになる穴もないので、クリア重視ならゴールまで一気に走り抜けよう。時間の許すかぎり、アイテムを探しまわるのもいい。敵は回転攻撃で簡単に倒せるが、スティンガーやアイアイが撃ってくる弾には注意。意外なところからとんでくることもあるぞ。

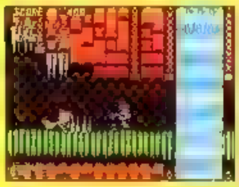
CHECK!

ところどころにあるトゲ。特定の場所では足もとから一定間隔でとび出してくる。場所を覚えてタイミングよくかわしていこう。



↑トゲは横から触ってもミスにならない。ロングジャンプ後の着地時や、穴に落ちたときには注意が必要だ。

↓とび出すトゲは、トゲが隠れている間に上を走り抜けよう。スピンダッシュを使えば簡単クリア。

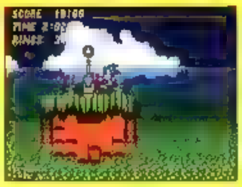


ACT 2 スプリングを活用せよ

前アクトと同じ感覚で一気に走り抜けられるステージ。あまり実感はないがコース自体は広くなっている。そのぶん隠し通路やアイテムがたくさん配置されているので、探しながら進んでいくのも楽しい。ただし、このステージから落ちるとミスになる滝があるので気をつけよう。アイテム探索の際はタイムアウトにも注意。

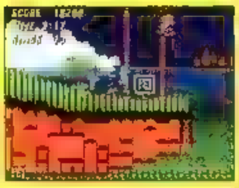
CHECK!

空中に点在する浮き島にはポイントマーカーやたくさんのリングがある。手前のスプリングを使ってとび移り、できるだけ回収しよう。

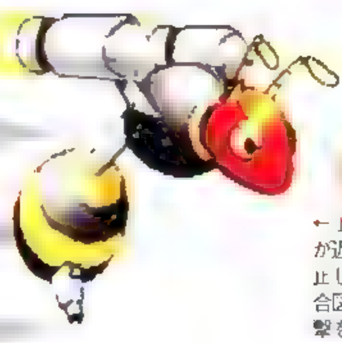


↑1番上の浮き島にポイントマーカー。手前に大量のリングがあるのでスペシャルステージ突入のチャンス。

↓ゴール手前の浮き島には1upがある。エッグマンとの勝負に備え、ここで残り人数を増やしておこう。

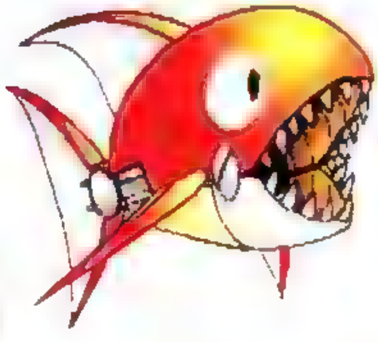


ENEMIES



スティンガー

←上空を左右に飛行し、ソニックが近づくとお尻から弾を撃つ。静止した後にお尻を下げたら発射の合図だ。画面端ギリギリからの攻撃を見落としやすいので注意。

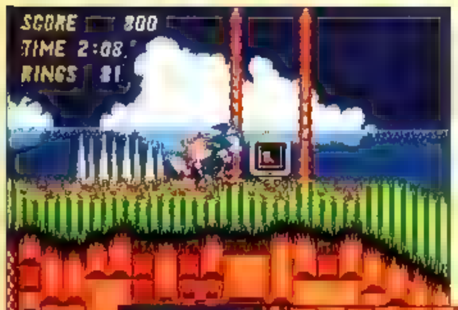


ガブッチョ

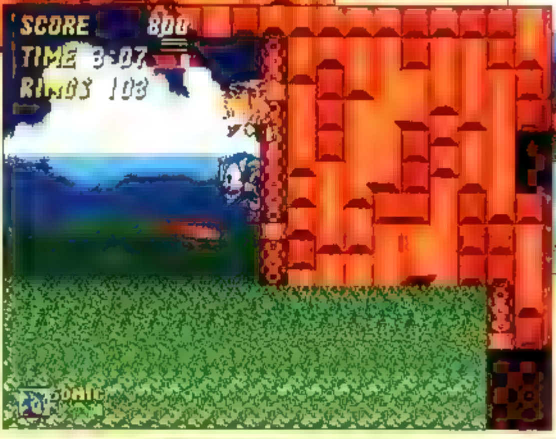
→滝の中にひそみ、上を渡る者に襲いかかる。とはいっても一定の間隔でとび上がるだけなので、スピンダッシュで走り抜ければ、簡単にけちらせるだろう

EPISODE エピソード
FROM SONIC TEAM

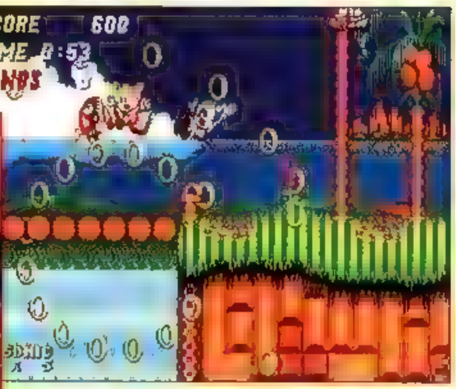
ソニックのイメージ的に「1〜3」を通して、島から始まりますね。当時、開発をサンフランシスコでやってたんですが、その南の方にエメラルドヒルという町ありまして。そのショッピングセンターにロケテストを見に行って、グリーンヒルみたいな名前だ、じゃ今度の作品に使おうかと。（中）


SCORE 800
TIME 2:08
RINGS 21

←滝が連なっている場所の上にハイスピードがある。これを取ればクリアは楽になる。タイムアタックのため時間短縮を狙っている人は入手しよう。

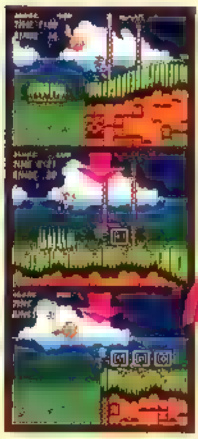

SCORE 800
TIME 3:07
RINGS 103
SONIC

→ここの隠し通路に入るには、手前のループで走りながら加速し、ジャンプする。加速しすぎると赤いバネに当たってしまうので注意

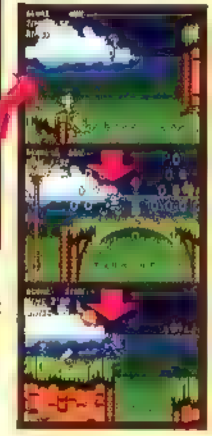

SCORE 600
TIME 0:53
RINGS

↑スプリングジャンプは爽快だが、着地点に敵が待っている場合もある。

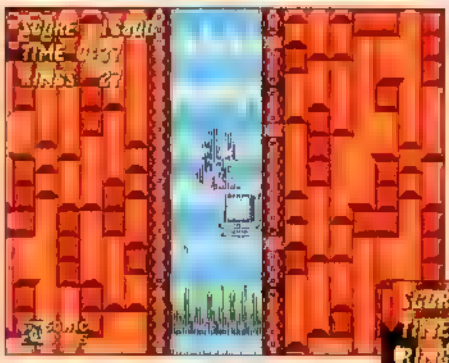
BEST CLEAR ROUTE



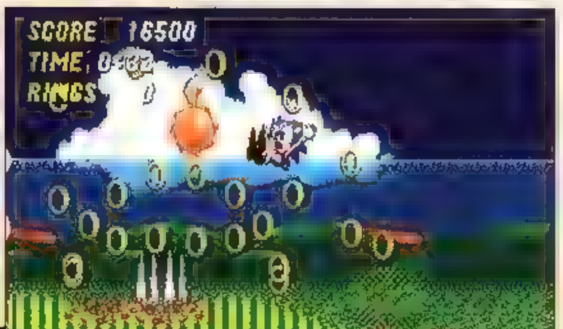
←スタートと同時にダッシュして上ルートを進んで行こう。2つ目のスプリングの先にあるハイスピードを手に入れ、スピードアップだ。

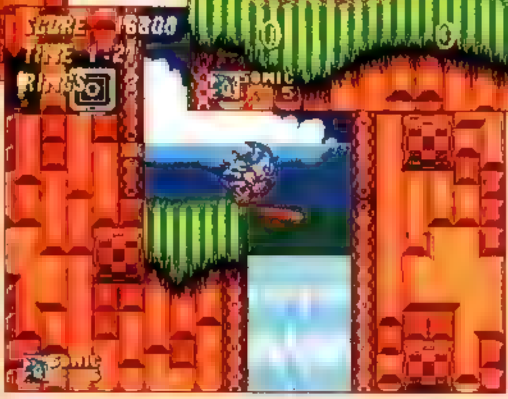


→上段を選んだ場合、コークスクリュー直後のスプリングに注意。加速していると避けきれずにぶつかり、前に戻されてしまうぞ。


SCORE 16800
TIME 0:37
RINGS 27

↑この滝から落ちると1up獲得。落ちる途中で右にとべば、隠し通路に。

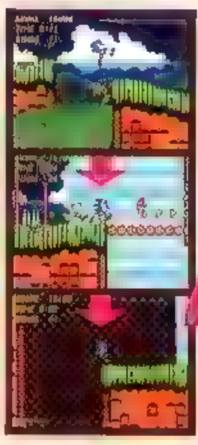

SCORE 16500
TIME 0:32
RINGS


SCORE 16800
TIME 1:27
RINGS
SONIC

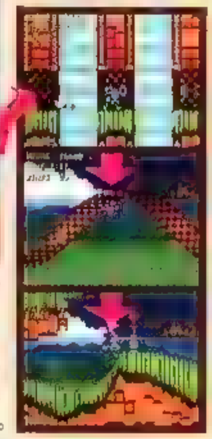
←滝のいくつかは落ちるとミスになってしまう。リングを持っていても関係なく1ミスになるので、足元の穴には充分な注意を払おう。

↑スプリングを利用する際は、着地に注意しないと危険。万全を期すなら下ルートの敵の位置を把握して、飛距離をうまく調節しよう。

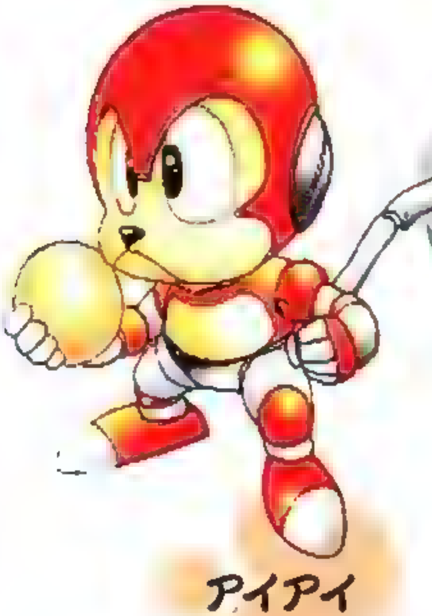
BEST CLEAR ROUTE



←クリア重視の場合は下のルートを通る。特に注意が必要なトラップはないので、走りっぱなしでもOK。スタートと同時にダッシュ。



→ずっと右に走り続ければ、滝から落ちてミスになることもない。トゲにさえ注意していれば、あっという間にゴールにたどり着ける。

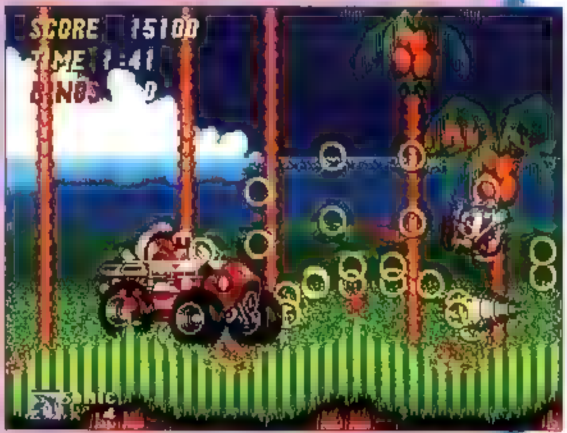


アイアイ

↑ヤシの木につかまって登り降りしているサル。近づくとココナッツを投げつけてくる。常に一定の軌道で投げるので、攻撃には死角が多い。やり過ごすのは簡単だ

BOSS EGG MAN

体当たりをジャンプでよけつつ頭上からアタック！

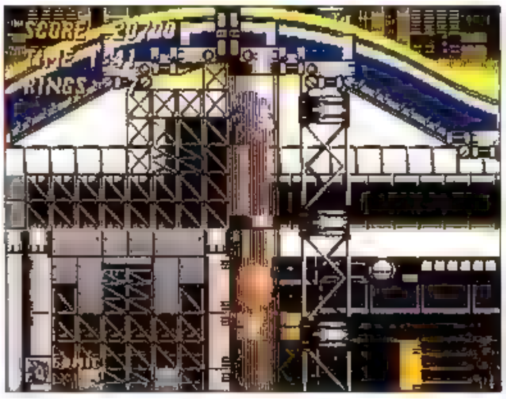

SCORE 15100
TIME 1:41
RINGS 0

最初のエッグマンはドリルマシンで攻めてくる。フロント部分のドリルを使って体当たり攻撃をしかけてくるぞ。弱点はドリル以外の部分すべて。画面を右に左に往復するだけなので、ジャンプでかわしつつ回転攻撃を加えよう。倒される直前になると体当たりに加えて、前方に向かってドリルを発射する。ジャンプでかわせば問題ない。

ZONE 2
CHEMICAL PLANT ZONE
ケミカル プラント ゾーン

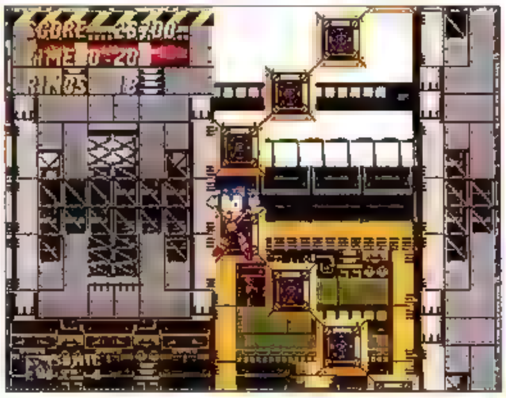
エッグマンの化学工場に潜入したソニックたち。広い工場内部は、無数の空気ダクトや通路で結ばれており、複雑に入り組んでいる。その分、各所にたくさんのアイテムが配置されているが欲張るのは危険だ。現在位置を見失うことが多いので、タイムアウトにならないように注意して進もう。

Catch up 1



移動手段として重要な空気ダクト。高速で移動できるので便利だが、一方通行の上に、自分の位置を把握しづらいのが難点。

Catch up 2



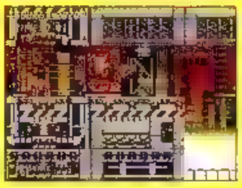
４つ１組で回転している黄色いブロック。足場にして移動できるが、壁との間にはさまれないように、気をつけること。

ACT1 ルート分岐を活用せよ

スタート直後にいきなり分岐点がある。タイム重視なら上、アイテム重視なら下へ向かうのがいい。途中のスプリングを利用すれば一気に加速しながら進めるぞ。空気ダクトの入り口にはランダーが待ち受けていることが多い。こちらに直接向かってくることはなく動きも遅いので、スキを見計らって横から攻撃しよう。

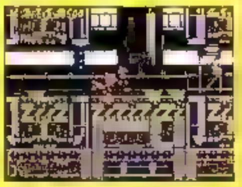
CHECK!

床から飛び出す青い液体。一見普通の床と見分けがつかないのでタチが悪い。場所を覚えて、タイミングよく通り抜けていこう。



↑よく見ないと見分けがつかないので、つい油断して当たってしまう。場所を覚えて避けるのが一番確実。

↓一定の間隔で出てくる液体は、かなり動きが速いタイミングを取り、出てこないうちに通り抜けよう

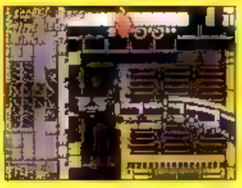


ACT2 薬品の海で溺れるな!

前半と後半で様相がまったく異なるアクト。前半は広大なステージを高速で走り抜けていく。大量のリングが落ちているので残り人数を増やすチャンス。後半は迫りくる薬品の海から逃げるように上へ進んでいく。正確な操作が要求されるので難易度が高く、ミスも多くなりがち。できれば前半で１upしておきたい。

CHECK!

イヤな所にしかけてある反転する床。落ちるとたいていミスになる。うっかり乗らないこと。数は少ないので位置を覚えよう。

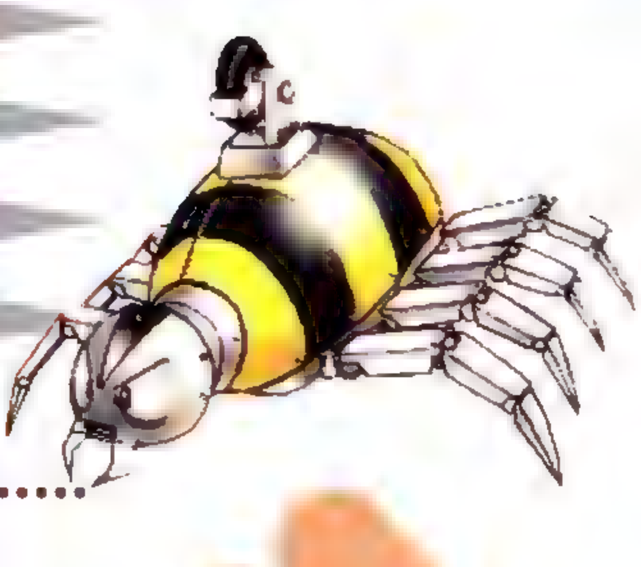


↑リングを取ろっとするとまっ逆さま、一巻の終わりだ。外見ではわからないので場所を覚えるしかない。

↓ここから落ちると手前に戻されてしまう。しかも薬品で満たされているので窒息しないうちに先に進もう

SCORE 37500
TIME
RINGS 39

ENEMIES 敵キャラクター



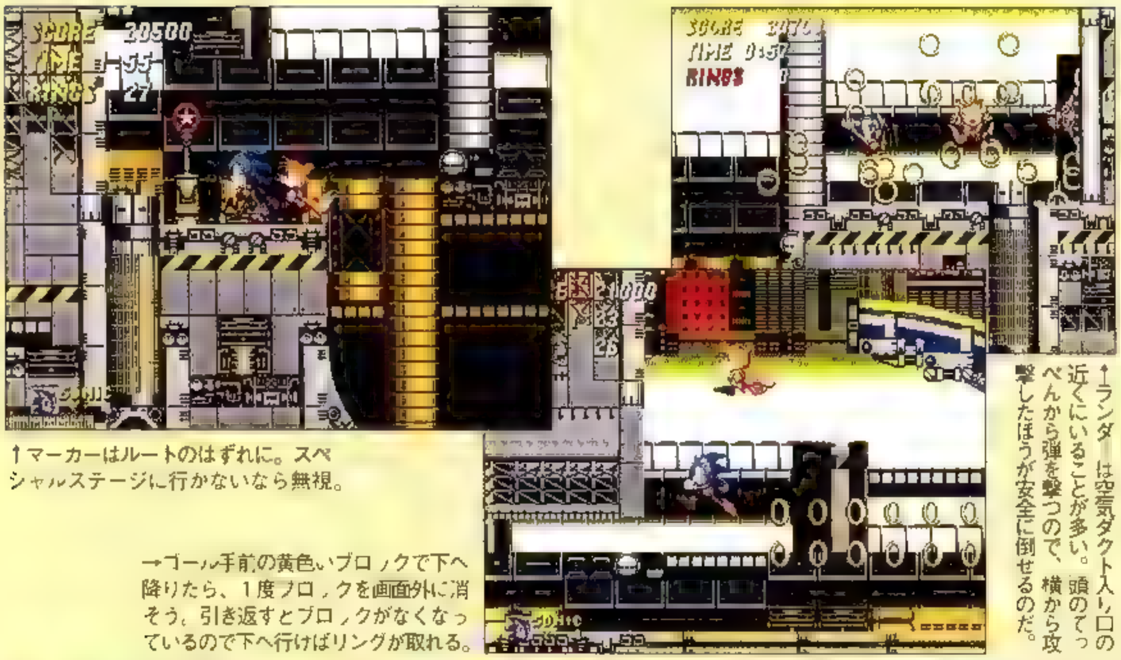
グラバー

↑天井からぶら下がっている、クモのような敵。近づくと降りてきて捕まえようする。捕まったときは方向ボタンを連打すれば逃げられる。逃げないと自爆されるぞ

EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

当初このゾーンは10ゾーンほど後に登場する予定でした。アクトが減ったので18ゾーンぐらいあってもいいと考えて、各ゾーンもストーリー仕立てにして分かりやすく並べたかったのですが、結局ゾーン数も11に落ち着き、ここに入れることにしました。結果的には成功でした（笑）。(中)

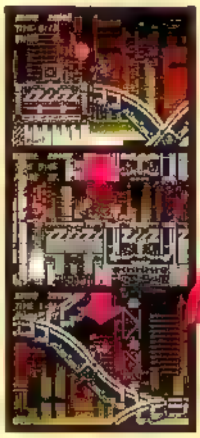


↑マーカーはルートのはずれに。スペシャルステージに行かないなら無視。

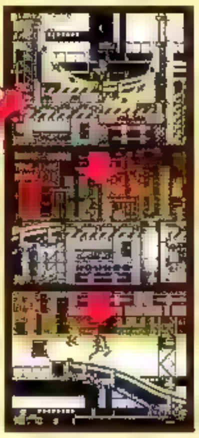
→ゴール手前の黄色いブロックで下へ降りたら、1度ブロックを画面外に消そう。引き返すとブロックがなくなっているので下へ行けばリングが取れる。

↑ランダーは空気ダクト入り口の近くにいることが多い。頭のてっぺんから弾を撃つので、横から攻撃したほうが安全に倒せるのだ。

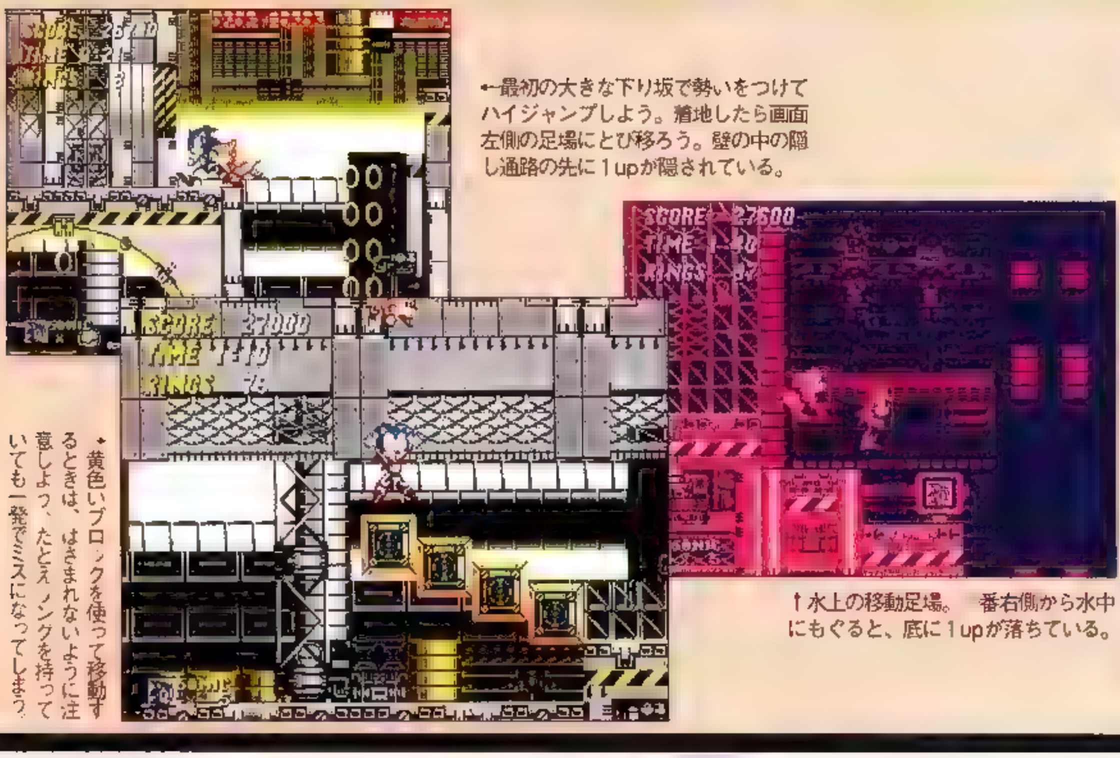
BEST CLEAR ROUTE



←安全なのは上のルート。加速して一気に走破しよう。床から吹き出す青い液体と、空気ダクトの前にいるランダーには充分注意。



→すみやかにクリアできるが、リングはあまり集まらない。マーカーも通過しないので、スペシャルステージに行きたいなら下へ。

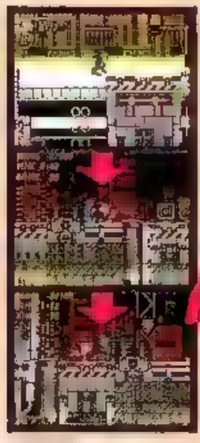


←最初の大きな下り坂で勢いをつけてハイジャンプしよう。着地したら画面左側の足場にとび移ろう。壁の中の隠し通路の先に1upが隠されている。

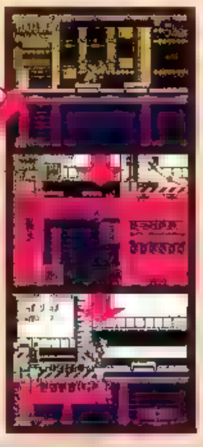
→黄色いブロックを使って移動するときは、はさまれないように注意しよう。たとえリングを持っていても一発でミスになってしまう。

↑水上の移動足場。一番右側から水中にもぐると、底に1upが落ちている。

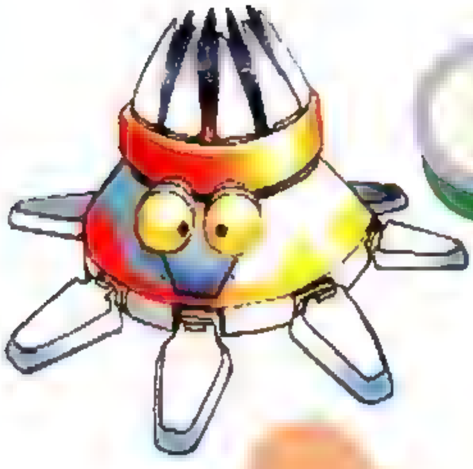
BEST CLEAR ROUTE



←最初のダクトは出口が2つあり、入ったときのタイムでルートが決定される。1桁目が偶数→下、奇数→上。上ルートがオススメだ。



→最後のジャンプ台でスピードが出すぎていると、薬品の中に落ちてしまうことがある。速度を落としてからジャンプしよう。

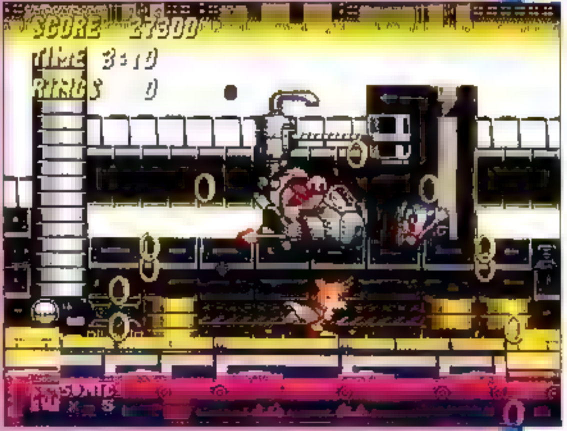


ランダー

↑床や壁にはりついて、うろうろと移動している。ソニックが近づくと、放物線を描きながら落下する弾を撃つ。動きが遅く攻撃の間隔が長いのでスキをついて倒せ。

BOSS EGG MAN

足元に注意して避けながら真下からアタックしよう



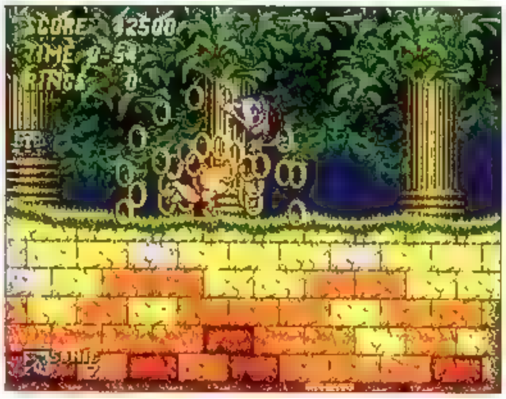
ポンプを利用して、頭上に水の固まりを落としてくる。攻撃のチャンスは2つ。まず画面端で水を吸い上げるとき。画面両端の足場が一定の間隔で開くので、下に落ちないように注意しよう。もう1つは水を落とそうとするときのスキだ。ポンプを伸ばしきったらエッグマンのほうに移動して避けつつ、真下から突き上げるように攻撃する。

ZONE 3

AQUATIC RUIN ZONE
アクアティック ルーイン ゾーン

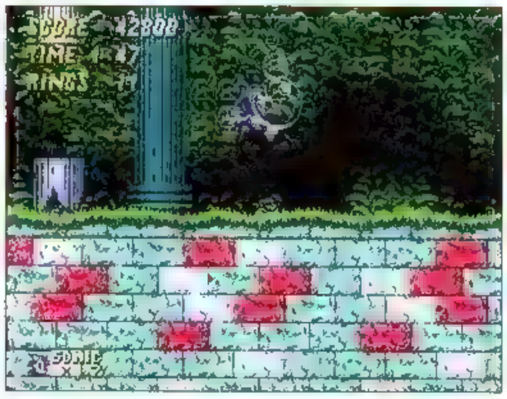
今度の舞台は水没した古代遺跡。攻略ルートは大まかに2つに分かれている。無難にクリアしたい人には地上ルート、腕に自信のある人には水中ルートがオススメだ。水中ではソニックの動きが遅くなるうえに、定期的に息継ぎしないとミスになるので、かなり難易度が高くなっているぞ。

Catch up 1



エッグマン印の柱には矢の発射装置がしかけてある。通過すると打ち出されるので、ジャンプで避けるか加速して振りきろう。

Catch up 2



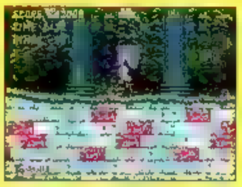
水中では息継ぎしないとミスになる。時間切れになる前に、水底の泡が出ている場所で、大きい泡を狙って酸素を補給しよう。

ACT1 地上のルートを進もう

ルートが2つに分かれているが、オススメは地上のルート。柱からとびだす矢と、壁の中から現れるハンドリルに気をつけながら、ダッシュで一気に進んでいこう。落ちると水中ルートに入ってしまうポイントがいくつかあるので、穴をとびこすときには慎重に。もし落ちたら息継ぎを最優先にして安全に進んでいこう。

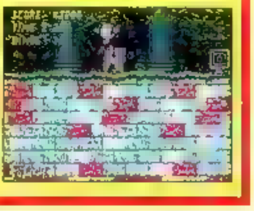
CHECK!

上から落ちてくる石柱に注意。押しつぶされると1発でミスに。リングがあっても関係ないのでやっかいだ。特に水中にたくさんある。



↑ぶら下がっている柱の残がいがクセ者。加速して一気に走り抜けるか、手前で止まり、落としてから進む。

↓水中では柱のスピードも遅い。避けるのは簡単と言いたいが、相対的な速度は変わらないので注意しよう

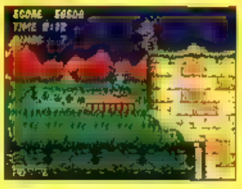


ACT2 中央のルートが安全だ

このアクトも地上と水中に分かれているが、トラップのせいで地上から水中に落ちやすい構造になっている。そのため1番上の地上ルートを行くのは逆に難しいので、比較的安全な中央のルートを進んでいこう。まず難しいのは、スタート直後の振り子地帯だ。ここさえ乗りきれば、あとはアクト1とさほど変わらない。

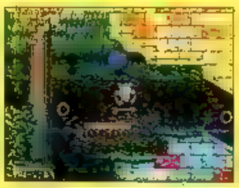
CHECK!

スタート直後の振り子に注意。右の振り子は、乗ってしばらくすると落下する。水上をいかだのように進むので、浅瀬に来たら降りよう。



↑右上にとび乗ってもいいがタイミングが難しい。右下から進んでも問題はないので無理する必要はない。

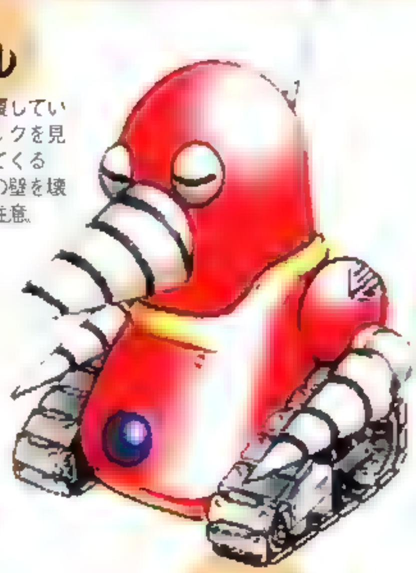
↓振り子に乗ったままだととんでくる矢を避けづらい。危険なので浅瀬に来たらサッサと降りたほうが安全だ



主要敵キャラクター ENEMIES

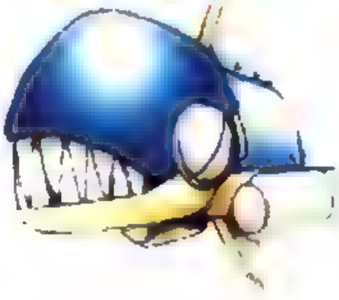
ハンドリル

→一定の範囲を左右に往復しているドリルロボット。ソニックを見つけると体当たり攻撃してくる。ときどき、周囲と色違いの壁を壊して現れる奴がいるので注意。



ピラーナ

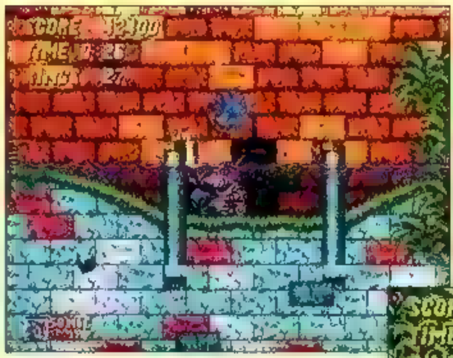
←のろのろと泳ぐ姿に油断してはダメ。近づくと、いきなり猛スピードで追いかけてくるぞ。水中ではソニックの動きが遅くなるのでなるべく近づかないようにしよう



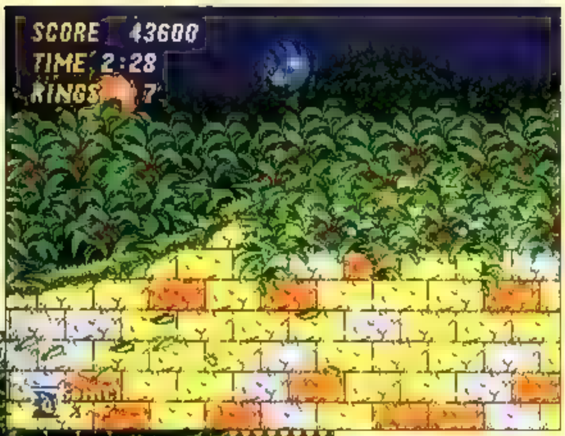
EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

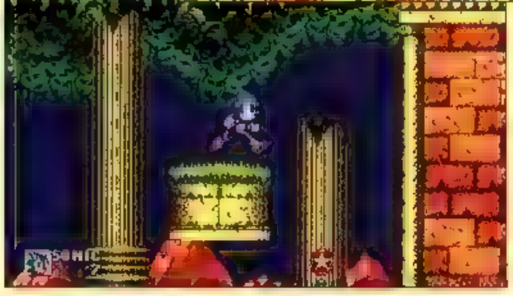
上のステージと下のステージでまったく違う作りをしてますよね。上はちょっと変わったループにしていたり。水も、透明度を高く、とかそういうもの目指してたので、相当細かく描き込まれてますね。それからルートの交差がすごいんですよ。「2」から、アメリカで特許を取っています。(中)



↑色違いの壁を壊して現れるハンドリル。灰色の壁はジャンプで避けよう。

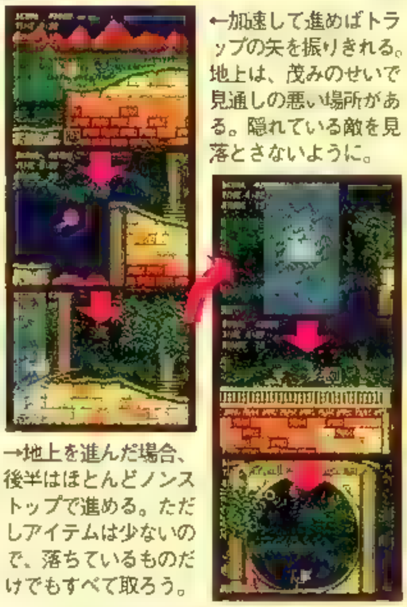


↑うっそうと茂る木々のせいで、見通しの悪い場所が多い。ぼーっとしていると、隠れている敵に不意打ちされてしまうので注意。



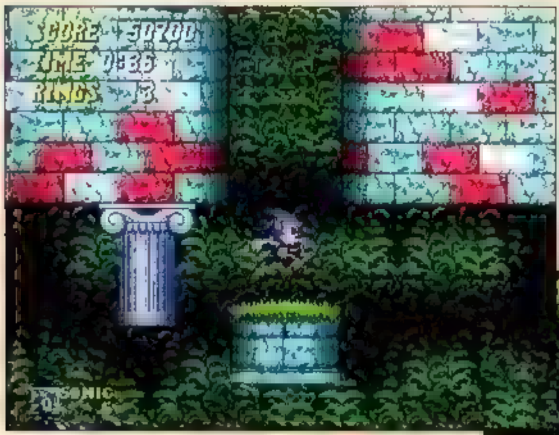
→水中ルートより地上ルートを進んだほうが安全。乗ると落下する足場もあるので、ぐずぐずせずに、テンポよく進んでいこう。

BEST CLEAR ROUTE

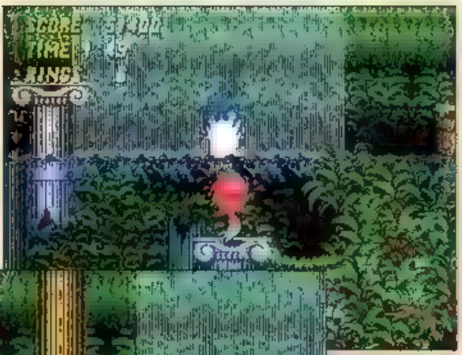


←加速して進めばトラップの矢を振りきれる。地上は、茂みのせいで見通しの悪い場所がある。隠れている敵を見落とさないように。

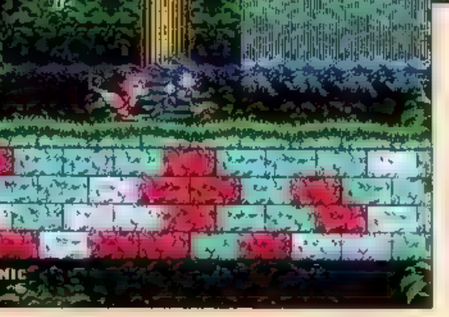
→地上を進んだ場合、後半はほとんどノンストップで進める。ただしアイテムは少ないので、落ちているものだけでもすべて取ろう。



↑足場のくずれる所がいくつかある。落ちると水中ルートに直行なので注意。

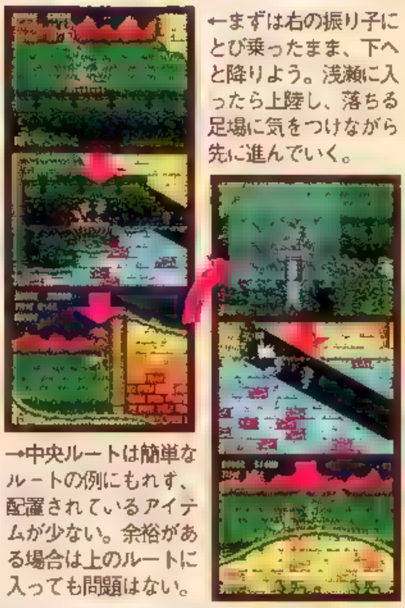


↑せまい足場は下に落ちるものだと思った方がいい。この柱も上に乗ると落ちてしまう。すばやくとび移らないと水中にまっ逆さま。



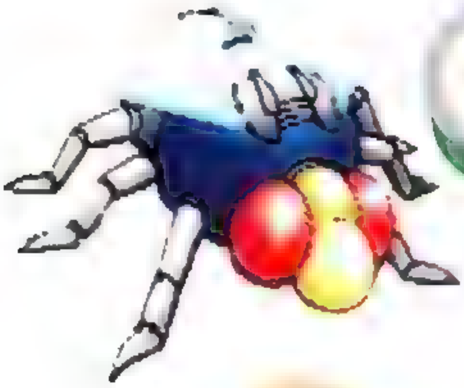
→中央のルートはいうなれば浅瀬ルート。地上と水中を行ったり来たりするぞ。比較的簡単な割には変化に富んでいて、なかなか面白いルートなのだ。

BEST CLEAR ROUTE



←まずは右の振り子にとび乗ったまま、下へと降りよう。浅瀬に入ったら上陸し、落ちる足場に気をつけながら先に進んでいく。

→中央ルートは簡単なルートの例にもれず、配置されているアイテムが少ない。余裕がある場合は上のルートに入っても問題はない。

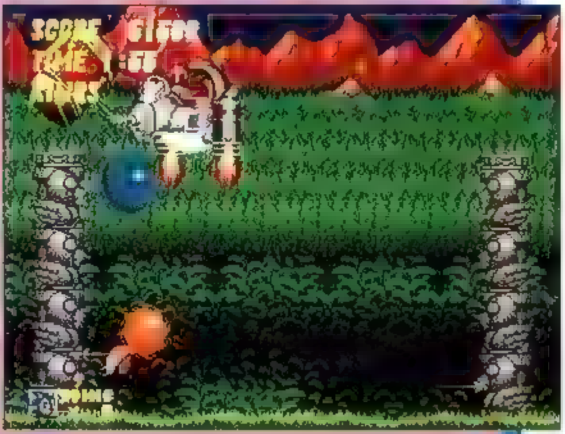


ブンブン

↑集団でとび回り、ソニックを見つけるとしつこく追いかけてくる。1度にたくさん現れるのでやっかいだが、しばらくするとどこへともなくとび去ってしまうヘンな虫。

BOSS EGG MAN

柱に突き立つ矢にとび乗り頭上のエッグマンを攻撃!



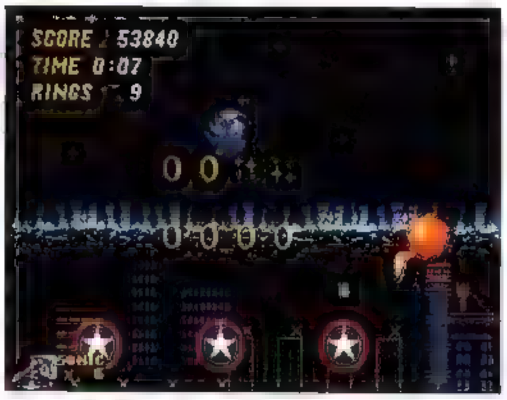
今度のエッグマンは巨大ハンマーで攻撃してくる。といっても直接殴ってくるわけではなく、ハンマーで柱をたたき、矢を撃ち出してくるのだ。上空を飛ぶエッグマンへの攻撃手段はただひとつ。柱に突き立った矢を足場にし、ジャンプの後、回転攻撃を加えよう。刺さった矢はしばらくすると抜け落ちるので、すばやくとび乗って攻撃すること。

ZONE 4

CASINO NIGHT ZONE
カジノ ナイト ゾーン

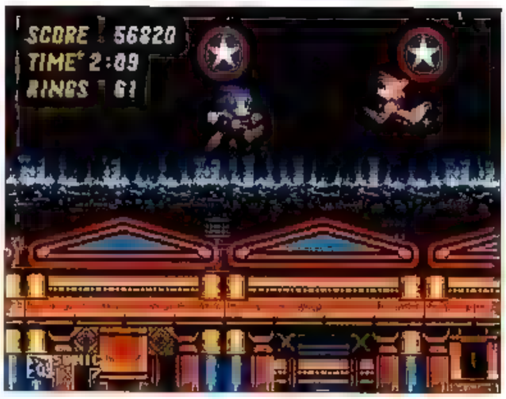
このゾーンは、ピンボールそのもの。トラップや敵がほとんどないので、ボーナスステージ感覚で楽しめるのだ。フリッパーやバンパーでソニックをはじき、スロットでリングを稼いでみよう。ただし敵が少ないかわりに、ゾーンは複雑に入り組んでおり、迷いやすい。タイムアウトには注意しよう。

Catch up 1



移動にはフリッパーやバンパーが必須。うまく使えば行動範囲が広がる。スタート地点の真上にあるリングも取れるぞ。

Catch up 2



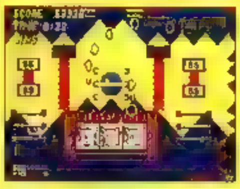
バンパーが多い場所で、はじかれつづけて先に進めないことも。時間が最大の敵なので、1カ所にとどまらないように注意。

ACT 1 ピンボールで楽しく！

ビッグピンボールのスタートだ。バンパーを利用してリングや得点を稼ぎながら進んでいこう。特に空中のリングはバンパーを使わないと取れないようになっている。トラップはほとんどないが、たまに配置してあるトゲに注意。複雑な構成のせいで迷いそうになったら、他のゾーン同様、右に進めばゴールに近づける。

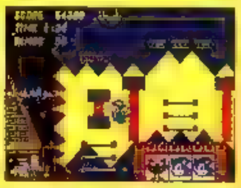
CHECK!

もっともリングを稼げるはスロットマシン。大当たりならリングを150個獲得できる。ただしエッグマンがそろうと100個減ってしまう。



↑さっそくスロットにチャレンジ。写真の位置にとび込めばドラムが回転する。150個ゲットを目指そう！

↓何回でもプレイできるので、その気になればいくらでもリングを増やせる。ただし時間切れに注意しよう

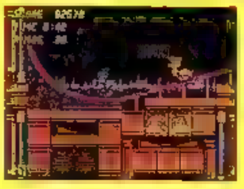


ACT 2 ジャックポットを狙え

アクト1にひきつづいてピンボール風のしかけが目白押しだ。マップの複雑さと広さが増した分、たくさんのアイテムが配置されている。アイテム回収に気を取られてタイムアウトにならないよう注意しよう。とはいってもさまざまなしかけで楽しまないのは損。ここは制限時間ギリギリまでねばって遊び倒したいところだ。

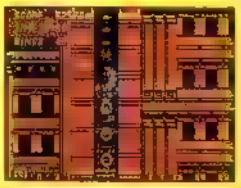
CHECK!

大きなブロックが上下移動している場所。この左側の壁に隠し通路がある。右下の通路からスピンダッシュで勢いをつけてとび込もう。

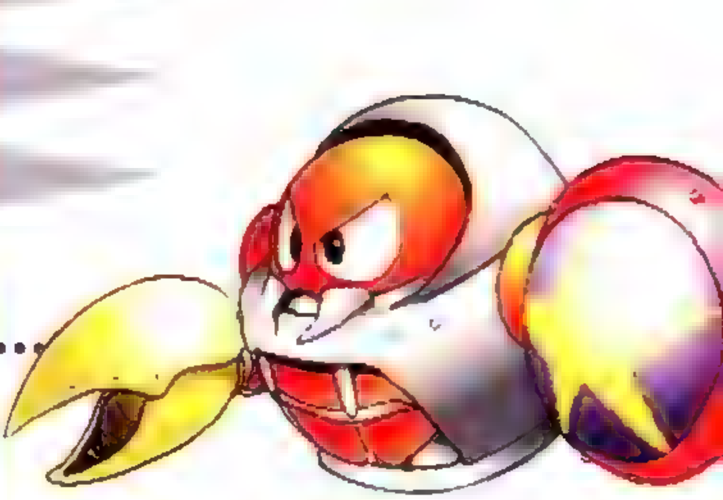


↑ここからダッシュして勢いをつけ、そのまま左の壁に向かってジャンプ。かなり高くとばないと届かない。

↓たくさんのリングを簡単に入手できる。エレベーターで降りた先には、何もない1本道がしばらくつづく



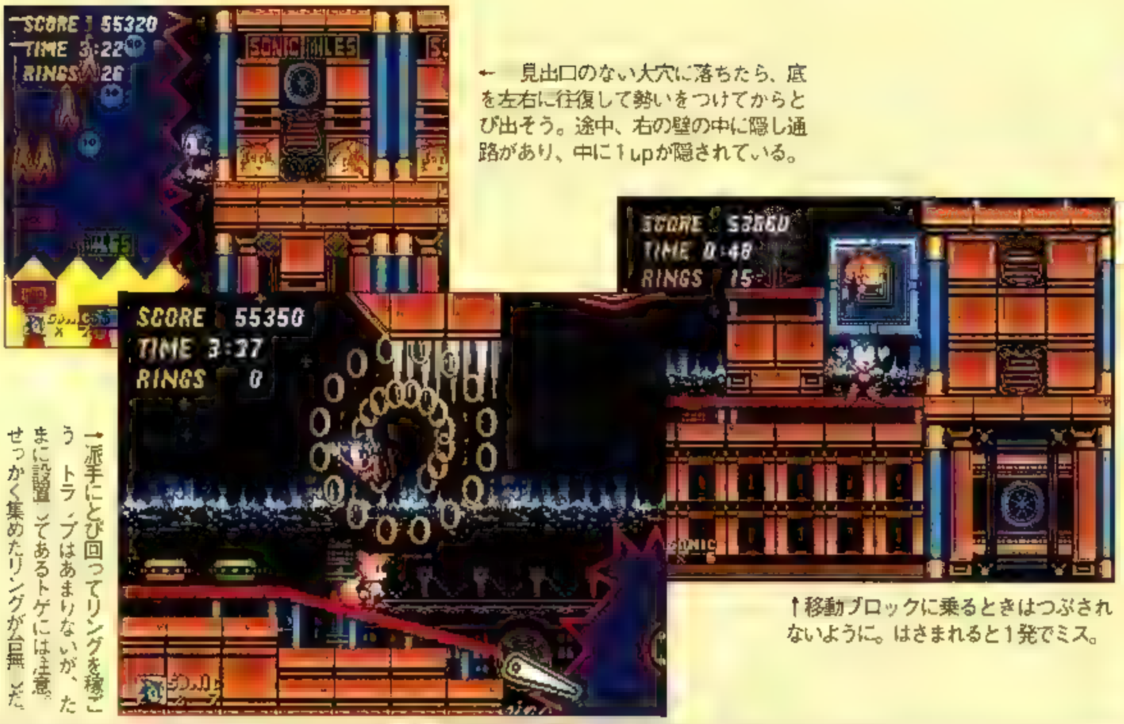
ENEMIES 主要敵キャラクター



EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

スロットマシンは、アメリカで仕事をしているときにカジノに行った経験からです。車に乗れば4時間ぐらいでラスベガスに行けましたからね。エンターティメントの勉強とか言いながら（笑）。やはりこういうゲームを作るときには、アメリカという国は参考になるものが多いですね。（中）

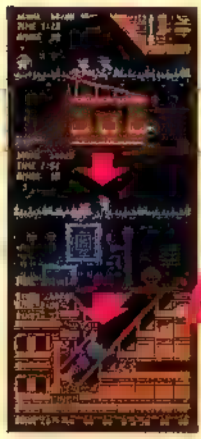


←見出口のない大穴に落ちたら、底を左右に往復して勢いをつけてからとび出そう。途中、右の壁の中に隠し通路があり、中に1upが隠されている。

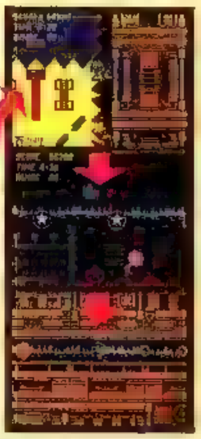
→派手にとび回ってリングを稼ごう。トラップはあまりないが、たまに設置してあるトゲには注意。せっかく集めたリングが台無しだ。

↑移動ブロックに乗るときはつぶされないように。はさまれると1発でミス。

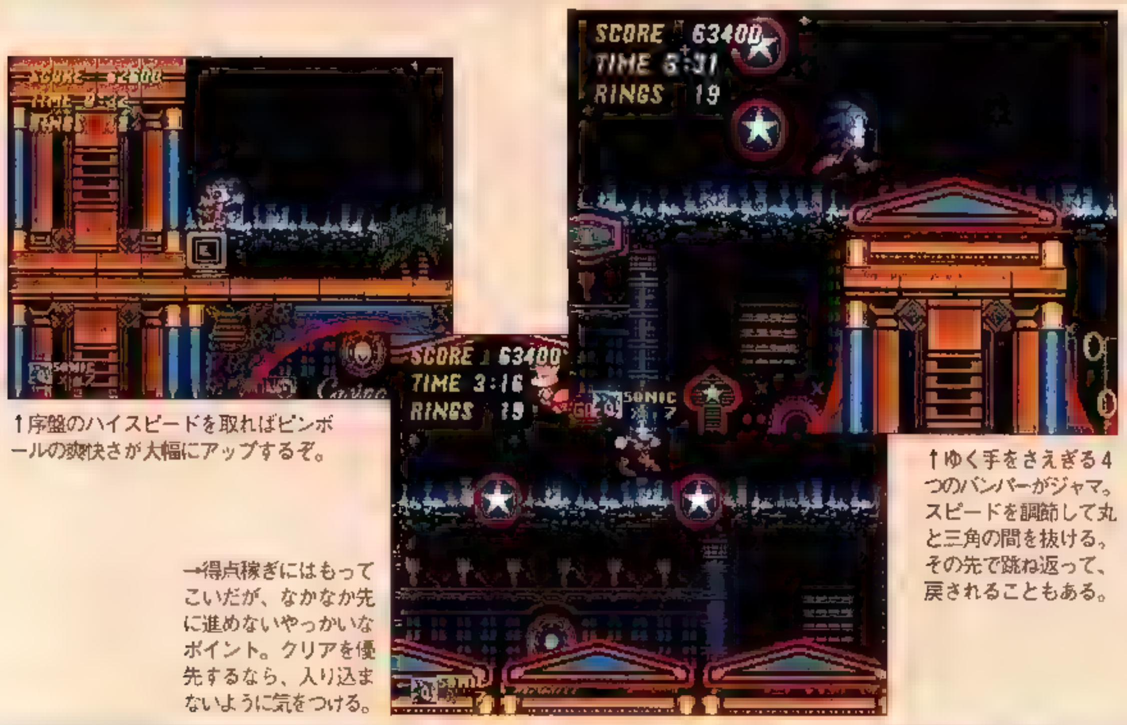
BEST CLEAR ROUTE



→自由度が高いせいもあって、ポイントマーカーを発見しづらい。ミスすることは少ないので、あまり気にする必要はないんだけどね。



←ルートの違いによる難易度の差はほとんどないので、自由気ままにとびはねて進もう。右に向かえば、いずれゴールにたどり着ける。

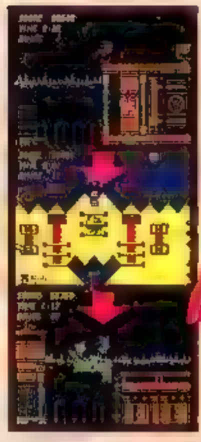


↑序盤のハイスピードを取ればピンボールの爽快さが大幅にアップするぞ。

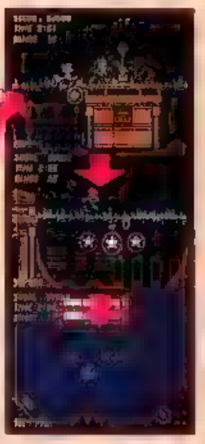
→得点稼ぎにはもってこいだが、なかなか先に進めないやっかいなポイント。クリアを優先するなら、入り込まないように気をつける。

↑ゆく手をさえぎる4つのバンパーがジャマ。スピードを調節して丸と三角の間を抜ける。その先で跳ね返って、戻されることもある。

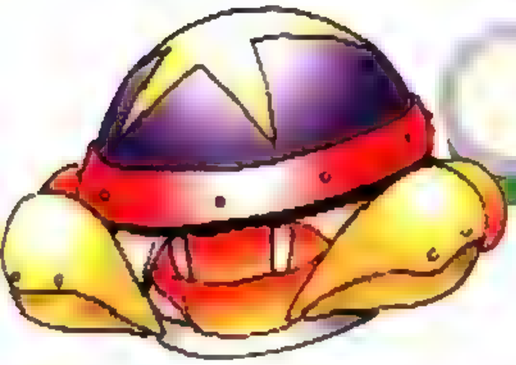
BEST CLEAR ROUTE



→時間が余ったらゴール手前のスロットに挑戦。時間ギリギリまでねばれるぞ。真下にマーカーがあるので、タイムアウトも怖くない。



←ここは上のルートを進んだほうが簡単で爽快。ハイスピードを取ったら一気に走破しよう。得点稼ぎならゾーン後半のほうが安全だ。

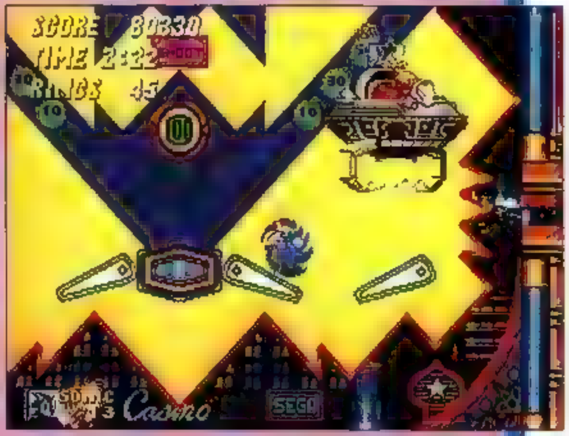


ガードン

←↑カシノに現れる数少ない敵。自慢のシールドを使って、前方と頭上からの攻撃をすべてはじき返してしまう。弱点は背中なので、背後を見せたスキに攻撃しよう

BOSS EGG MAN

とび散る爆弾をよけながらフリッパーを使って攻撃だ

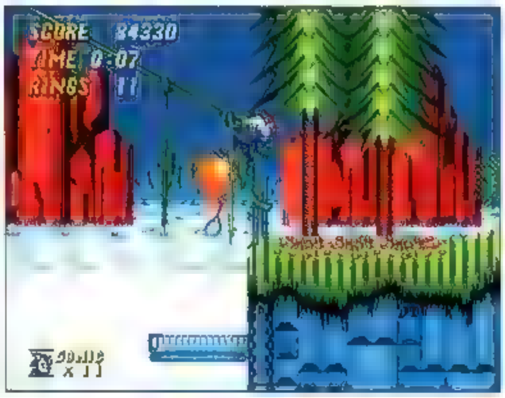


上空を飛行しながらトゲ付き爆弾を落とすエッグマン。攻撃パターンは単純なのだが、設置してあるバンパーがジャマで思うように攻撃できない。爆弾を落とす際に停止するところを狙い、フリッパーでジャンプして攻撃しよう。マシン下部についているツメと、青い電撃に触れるとミスになるので側面から攻めていこう。

ZONE 5
HILL TOP ZONE
ヒル トップ ゾーン

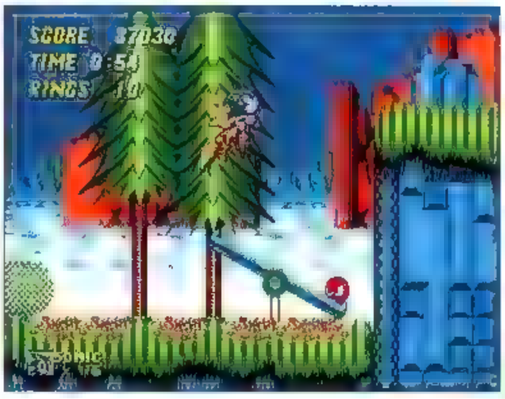
さまざまなしかけの施された高山地帯を登り、後半では溶岩の煮えたぎる洞窟に突入する。ここで注意が必要なのは溶岩の海。触れると当然リングをばらまいてしまう。リフトから落ちると溶岩の中に直行するのはもちろん、下からせりあがってソニックを押しつぶそうとするトラップもあるぞ。

Catch up 1



リフトは下まで降りると落下する。マイルスが先に乗ってしまい、ソニックが置いてきぼりをくらってしまうこともしばしば。

Catch up 2



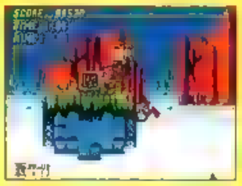
初登場のシーソー。赤い玉を利用してハイジャンプしよう。端のほうにとび乗らないと勢いがつかず、高くジャンプできない。

ACT 1 序盤は無敵で楽々クリア

最初のシーソーで左にとんで浮き島の無敵を取ったら、スプリングで一気にジャンプ。着地点にある隠し通路の先には２つ目の無敵が落ちている。これらの無敵を取れば、序盤はミスなく進めるぞ。洞窟内に床のせり上がるポイントがあるが、手前の隠し通路にある無敵を取っておけば溶岩の上を進んでいけるので楽だ。

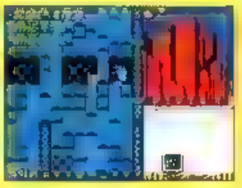
CHECK!

最初のシーソーで左の浮き島にとび移ろう。そこからスプリングを使って右に大きくジャンプすれば大きな壁に隠された通路に入れる。



↑ここから右に向かってジャンプするのだ。その前に、浮き島のアイテム（無敵）も忘れずに取っておこう。

↓隠し通路の出口に、またまた無敵が。安全なうちにどんどん進んで、ゴールまでの距離をかせいでおこう。

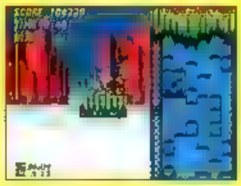


ACT 2 上ルートが比較的ラク

アクト１とは、うって変わって複雑にルート分岐している。大まかに３つのルートに分けられるが、一番上のルートが比較的ラク。ザコ敵はほとんど現れないので、地形やトラップに気をつけて進もう。せり上がる地面や落下する足場など、すでにおなじみのものばかりだ。色々なしかけで遊びたいなら下ルートがオススメ。

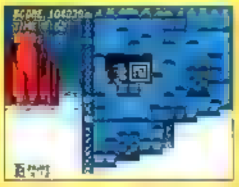
CHECK!

上ルートで進み、最初のシーソーの先にある足場から右に落ちると壁の右側にある隠し通路に入れるぞ。この奥には１upがある。

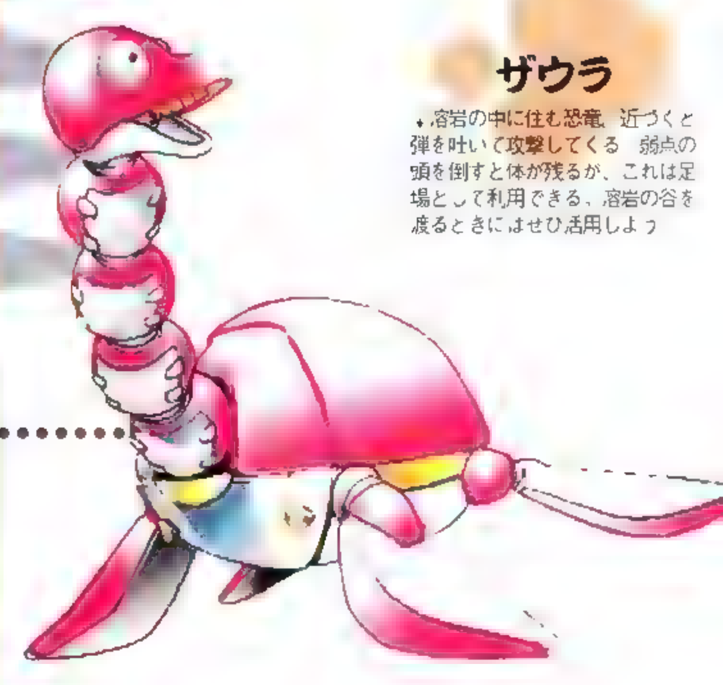


↑簡単なルートを目指すときはここから上に向かおう。１upが欲しいときは、右に向かって落ちればいい。

→通路の奥に１up発見。１度落ちたらここから直接上に戻ることはできない。下のルートを進んでいこう。



ENEMIES

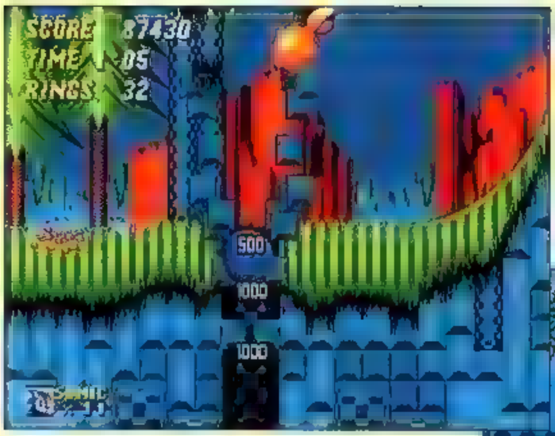


ザウラ

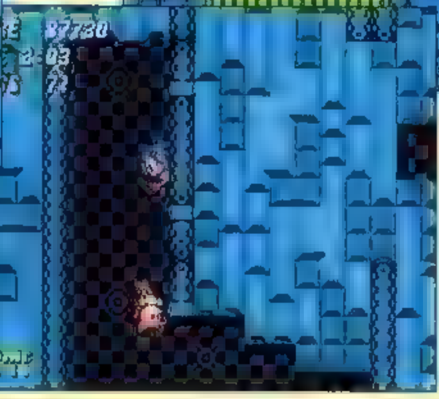
←溶岩の中に住む恐竜。近づくと弾を吐いて攻撃してくる。弱点の頭を倒すと体が残るが、これは足場として利用できる。溶岩の谷を渡るときにはぜひ活用しよう。

EPISODE エピソード
FROM SONIC TEAM

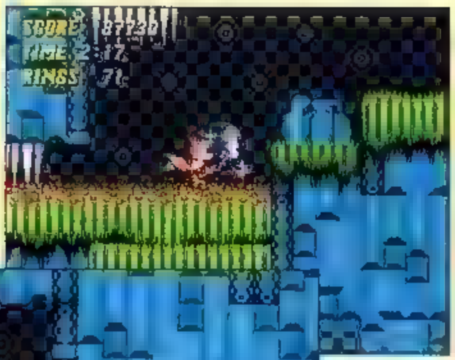
このゾーンで一番見せたかったのは、なるべく画面全体で動くようなもの、溶岩を動かしたりするところに全精力をかけてます。それから背景の山は、自然なポリゴンという感じがしませんか。「1」のグリーンヒルを作ったときのイメージは強く残ってますから、それを踏襲してるんですね。（中）



↑ループの行き止まりでは、スピンダッシュを使って先に進む。



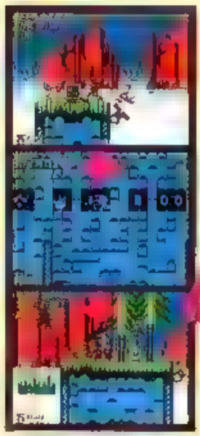
→スプリングを使ってジャンプし、右上の隠し通路へ入ろう。ここで無敵を手に入れておくと、この後の地面がせり上がる溶岩地帯を進みやすくなる。

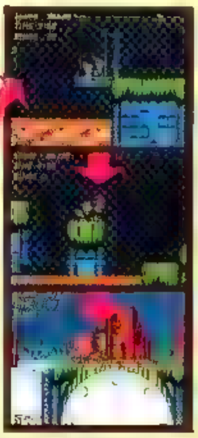


↑地面がせり上がるので急いで進もう。つぶされるよりは溶岩に乗ってダメージを受けるほうがマシ。写真の無敵を取れば楽に進めるぞ

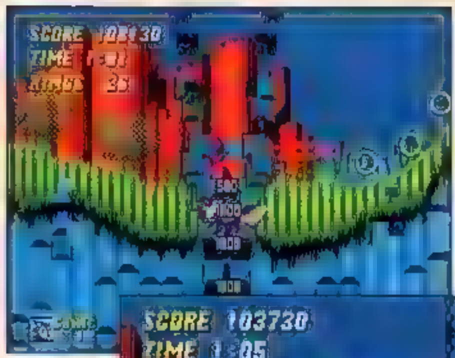
BEST CLEAR ROUTE

←ルートは1本道なので悩む必要はない。序盤はリフトから落ちないように気をつけること。いろいろな移動手段を駆使していこう。

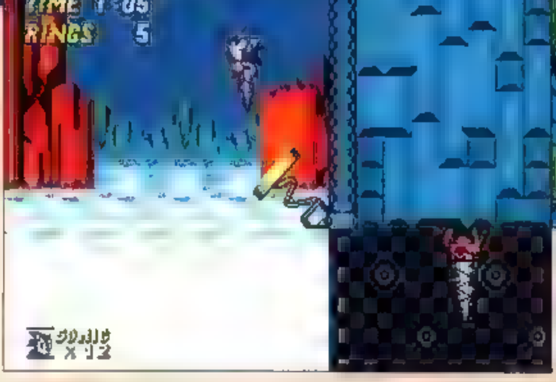




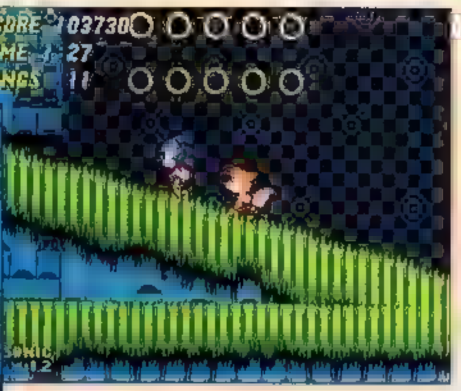
→後半の洞窟の中では地面がせり上がってくる。あわてると溶岩の中に落ちてしまうが、押しつぶされてミスになるよりはマシだ。



←上ルート最初のリフトの先にある岩。壊したあとに下の地面をくずすと穴が開く。ルート変更できるが、難しくなるので自信がないならやめておこう。



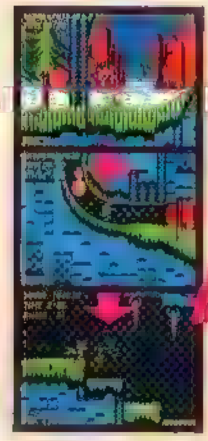
→このスプリングを使って左にジャンプすれば無敵をゲットできる。取っておけば、この先の洞窟でザコにわずらわされないので楽だ。

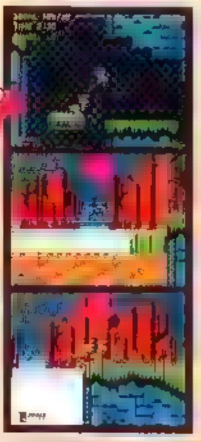


↑地面がゆっくりとせり上がってくる。余裕はあるのであわてずに上へ登ろう。

BEST CLEAR ROUTE

←ゾーンそのものは複雑な作りになっているが、一番上のルートを通れば難易度はアクト1と大差ない。どんどん上に向かって進もう。

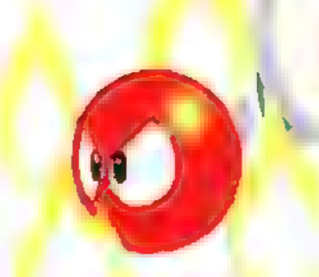


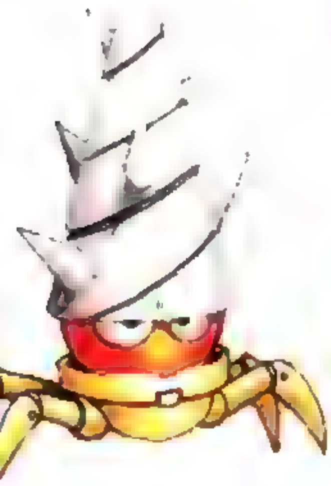


→洞窟内のせまい足場は乗ると落下する。溶岩の中に落ちるので、さっさととび越えよう。勢いをつけすぎるとトゲにぶつかるので注意。

ゴーラ

←4つの火の玉をまとった敵。ゆっくりとこちらに接近しながら、火の玉をひとつずつ飛ばしてくる。玉に囲まれているうちは近づけないので、なくなってから攻撃だ。



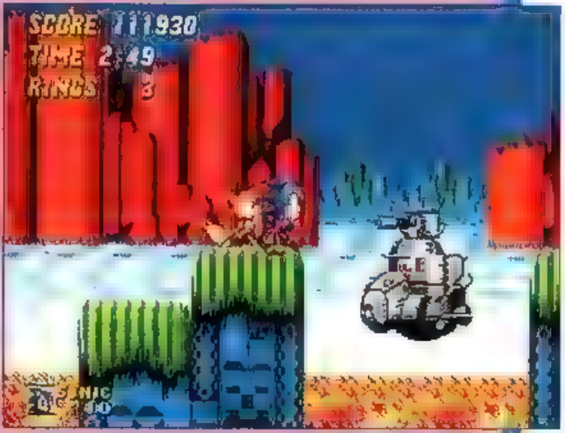


ツンツン

←天井や地面をうろうろしている敵。頭上を横切ると頭の貝ガラを落としてくる。高い天井に張りついているものは見落としやすいので注意。いきなりカラがくるぞ。

BOSS EGG MAN

高さの違う足場をうまく利用して炎攻撃をかわそう



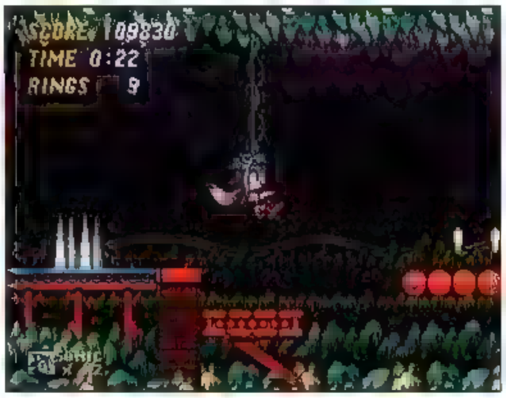
溶岩の中に身を隠しつつ攻撃してくるエッグマン。姿を現したとき前方に炎を放ち、隠れるとき弾を撃ち上げて、足場を燃やしてくる。ジャンプでかわすか足場を変えて避けよう。攻撃のチャンスは溶岩の中から現れたとき。頭上めがけて攻撃し、すばやく足場に戻る。隠れるときに弾を撃ち上げるので、連続攻撃は危険だ。

ZONE 6

MYSTIC CAVE ZONE
ミスティック ケイブ ゾーン

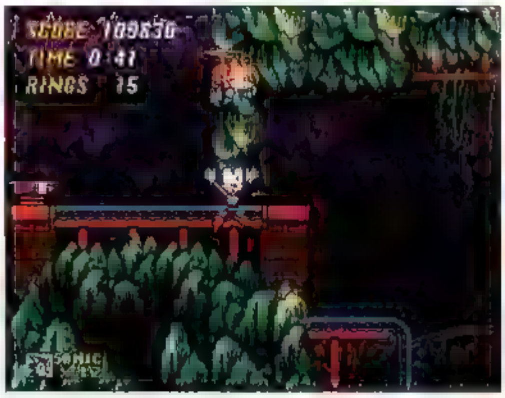
今度の舞台は、凶悪なトラップが待ちうける地下洞穴。行く手をさえぎるトラップの数は、今までとはくらべものにならないほど多い。むやみにダッシュするのは危険なので、足もとに注意しながら進もう。行き止まりでは手近なスイッチを入れれば道が開ける。スイッチを見逃さないように注意。

Catch up 1



天井からぶら下がる緑のスイッチはこのゾーンで一番重要なしかけた。要所に設置してあり、利用しないと先に進めない。

Catch up 2



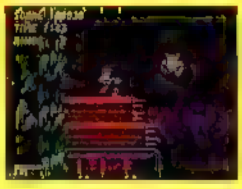
石柱がとび出す通路があるが、はさまれると一発でミスになるので危険。手前で止まり、タイミングを合わせて通り抜けよう。

ACT 1 無敵を取れば楽勝!

安全を期して下のルートを通って行こう。一直線につづく通路が多く、無敵やバリアがたくさん手に入るので安全に進める。主な注意点は、張り出し床と3つ1組で回転している木箱。床がくずれて先に進めなくなったときは、一度道を引き返せば元通りになる。木箱に乗るときは箱の間にはさまれないように注意しよう。

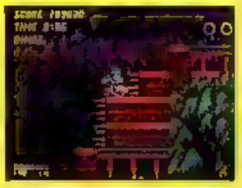
CHECK!

突然出てくるトゲつきの壁。足場として利用できるが、場所を覚えないと不意をつかれてダメージを受ける。出たらすぐにとび乗ろう。



↑時間差でたくさん現れるので順番にとび乗っていこう。危険だが、利用しないと上に行けない所もある.

↓注意すれば背景の中に隠れているのが見える。音もなく迫ってくるので、うっかりぶつからないように

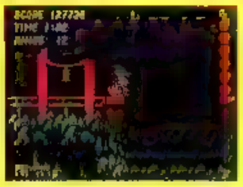


ACT 2 大きな縦穴には注意

複雑に入り組んだ洞窟は相変わらずトラップだらけ。安全に進みたいなら下のルートを選ぼう。途中、無敵アイテムが2つ取れる。1つ目は最初の張り出し床の下、2つ目は3つの木箱の左側にある。中盤に3つの大穴を越えるところがあり、1つ目と3つ目の穴には何もないが、中央の穴の底には1upが落ちている。

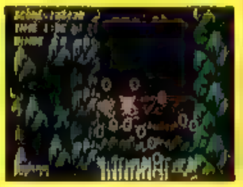
CHECK!

オリジナル版では、一度落ちると脱出できない大穴があった。ノーマル版はスプリングが設置してあるのでデッドエンドにはならない。

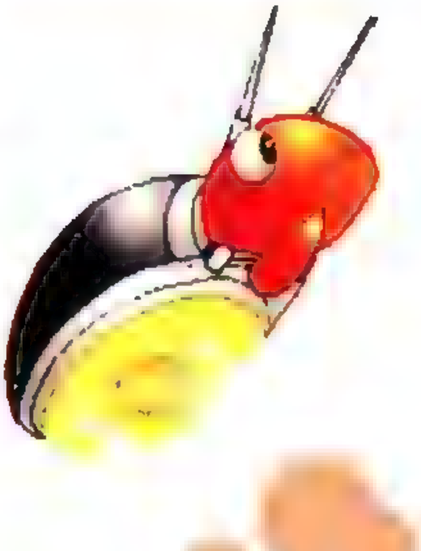


↑スイッチを入れないと橋が降りない オリジナル版の場合、この穴に落ちることは、即ミスを意味する。

↓ツタをつかみ損ねてまっ逆さま。ノーマル版では右端にスプリングがあるので脱出できる。親切設計だ



ENEMIES 敵キャラクター



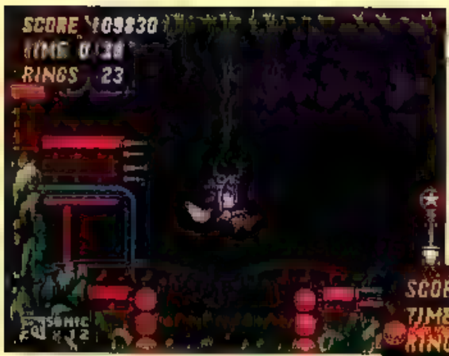
フラッシャー

↑洞窟の中でホタルのように光る虫 ときどき空中で静止して光を放つが このときは攻撃を受け付けない 集団で発光すると行く手をさえぎられるので早めに倒そう

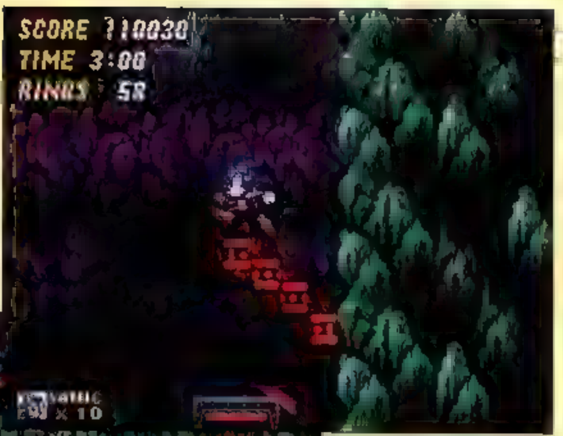
FROM SONIC TEAM

EPISODE エピソード

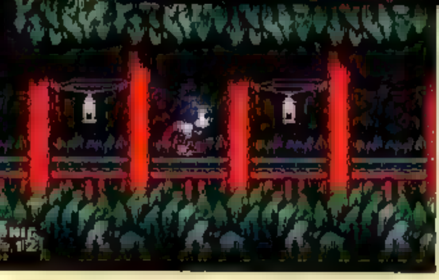
イメージはお化け屋敷ですね。これは洞窟みたいな面を作りたくてだと思うんですが。マップを作る際に、最初に島を描いて、洞窟があって、池があって、山があって、工場があってという風に考えたんです。ソニックがまずここに来て、次にここに行ってという風に。その洞窟の部分です。(中)


SCORE 109830
TIME 0:38
RINGS 23
SONIC ×12

↑右のマーカーを通過してからスイッチを入れよう。先に落ちると戻れない。

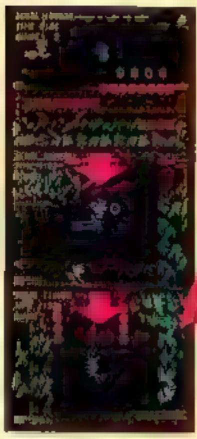

SCORE 110030
TIME 3:00
RINGS 58
SONIC ×10

↑この張り出し床がくずれると、スイッチに手が届かなくなる。そんなときは1度引き返してから戻ってくれば、床は元通りになるぞ。

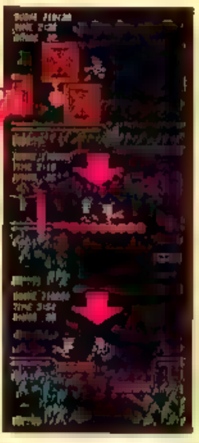

SCORE 109930
TIME 0:55
SONIC ×12

→直線通路ではスプリングを使わないほうが安全だ。無敵になっているなら別だが、勢い余ってトラップにぶつかりかねないので危険。

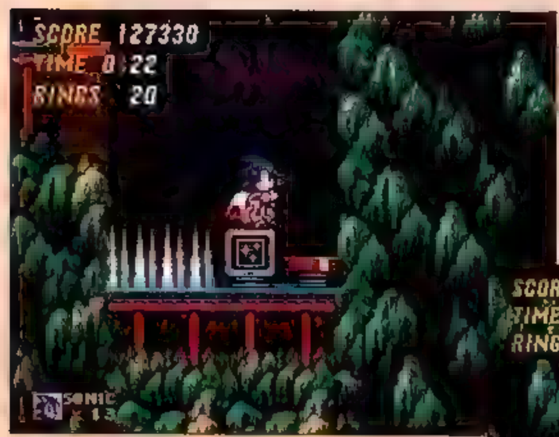
BEST CLEAR ROUTE



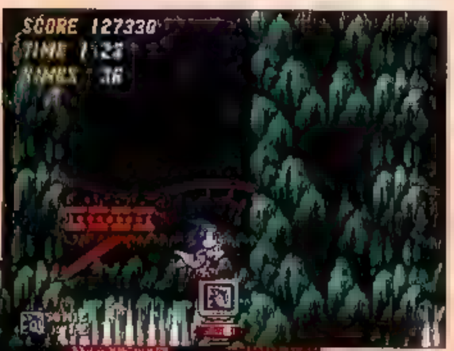
←簡単な下ルートを通って進んでいこう。ぶら下がっているスイッチを利用すれば、たいていのトラップを問題なくクリアできるはず。



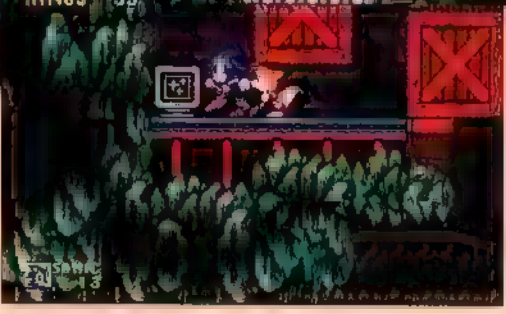
→後半は、無敵になっていればダッシュで走り抜けてもいいだろう。スプリングは役に立たないので使わないほうがいいぞ。


SCORE 127330
TIME 0:22
RINGS 20
SONIC ×13

↑右側の張り出し床の真下に1upが落ちている。床といっしょに落ちよう。

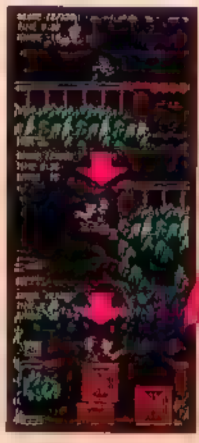

SCORE 127330
TIME 1:23
RINGS 36

↑3つの大穴のうち、張り出し床が設置されている穴に1upがある。右にとび降りて手に入れよう。左側にはトゲがあるので注意。

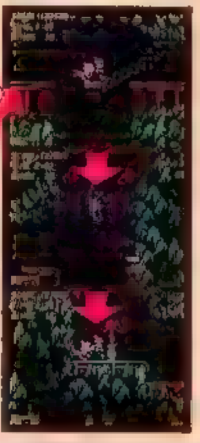

SCORE 127430
TIME 0:47
RINGS 33
SONIC ×13

→2つ目の無敵は回転する木箱の左側にある。取っておくと後が楽だが、木箱につぶされる危険もあるので、自信がないなら無理して取るのはよそう。

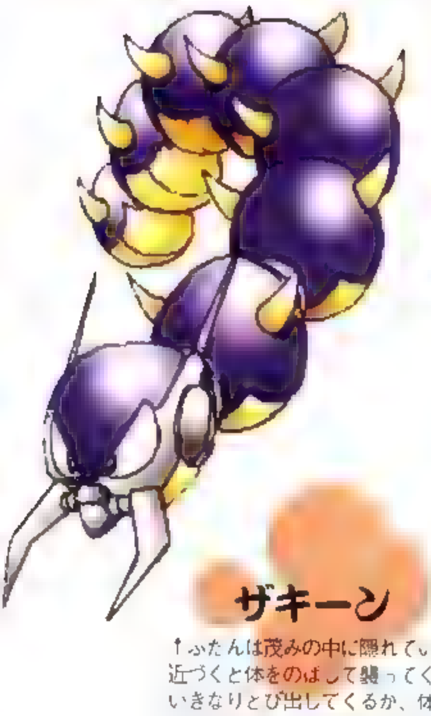
BEST CLEAR ROUTE



←スタートしたら下へ向かう。途中で上に向かうしかけがたくさんあるが、安全に進みたいなら無視して進もう。とび出す石柱にも注意。



→後半の目玉は3つの大穴。最初の穴に落ちると一巻の終わりだが、2つ目の穴に落ちると1upが取れる。3つ目の穴には何もないぞ。

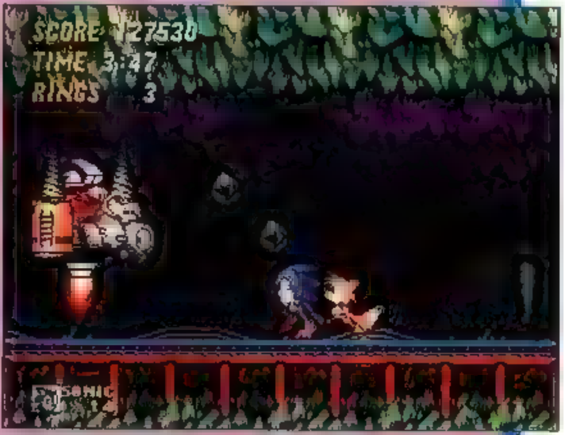


ザキーン

↑ふだんは茂みの中に隠れていて、近づくと体をのばして襲ってくる。いきなりとび出してくるが、体の部分に触れてもミスにならない。弱点の頭を狙って攻撃しよう

BOSS EGG MAN

尖った鍾乳石を避けながら隠れるときのスキを狙え!


SCORE 127530
TIME 3:47
RINGS 3

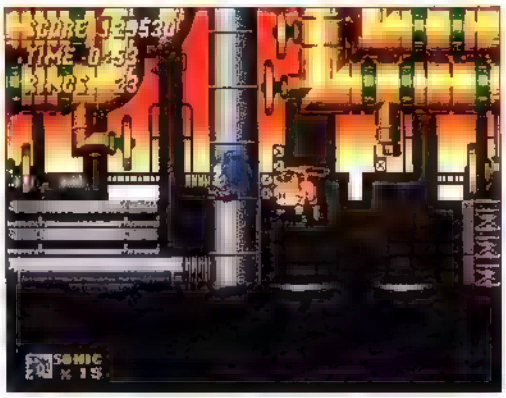
再びドリルマシンで挑むエッグマン。岩の中に潜んでいる間、天井がくずれて鍾乳石が降ってくる。とがった岩を避けないとダメージを受けるぞ。攻撃するときはドリルに触れないように注意しよう。天井へ移動する際の上昇・降下のスキをついて真下から攻撃し、体当たりしてきたらジャンプで避けつつ頭上から攻撃しよう。

ZONE 7

OIL OCEAN ZONE
オイル オーシャン ゾーン

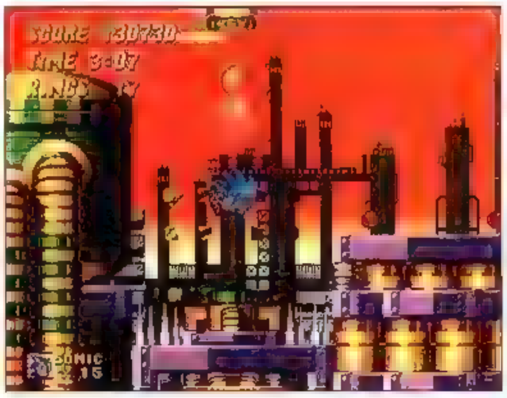
広大な原油採掘工場には、独特のしかけがはりめぐらされている。足場のないところが多く、それを補うようにしかけが配置してあるのだ。トリッキーな移動手段のせいで現在位置がわからなくなるので時間切れに注意。ザコ敵も弾を撃ってくるものばかりでなかなか手ごわく、気を抜けない。

Catch up 1



ゾーン下を満たすオイルの海。落ちたらジャンプしてすぐ脱出しよう。どんどん沈み、沈みきるとミスになってしまうぞ。

Catch up 2



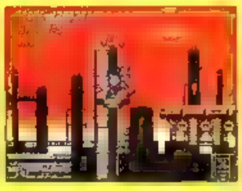
緑のスイッチを壊すとソニックが打ち出され、強制的に進んでいく。便利だが、現在位置がわからなくなるので注意しよう。

ACT 1 複雑な構成に迷子必至

広いマップ上を縦横に抜けていくので位置を把握するのが難しい。穴が多くひんぱんに下へ落ちてしまうが、即ミスになることはないのでジャンプで脱出しよう。落ちても大丈夫だとはいえ、ルートをやり直すハメになるのでタイムロスに注意。実際に危険なのは地面のトゲだ。特にバーナー脇のトゲに気をつけよう。

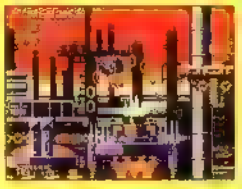
CHECK!

バーナーの上に乗っている緑の足場。一定の間隔で打ち上がるので上移動の際に利用しよう。バーナーと足場にはさまれないよう注意。



↑足場とバーナーの間にはさまれると一発でミスになる。とび移るときは慎重にタイミングを合わせよう

↓バーナーの炎に触れてもダメージを受ける。たいてい隣にトゲがあるので、足場に乗り損なうと痛い目に

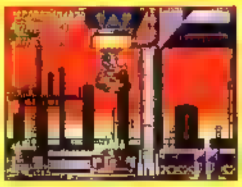


ACT 2 ザコは意外な強敵だ

アクト1にくらべ、さらに広く複雑になっている。が、現在位置を把握しづらいものの、ルートによっては複雑なわりに難易度は低い。トラップよりもむしろザコ敵に注意したほうがいいだろう。背景と足場が入り組んでいるので見にくいうえに、不規則な動きで襲ってくるシードラは倒さないとどこまでもついてくる強敵。

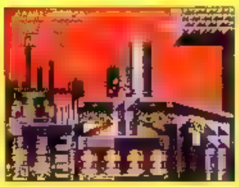
CHECK!

序盤にある4つのバーナーのうち、1番右と右から3番目は特殊。乗ると強制移動するので、ここは1番右のバーナーを使って進もう。

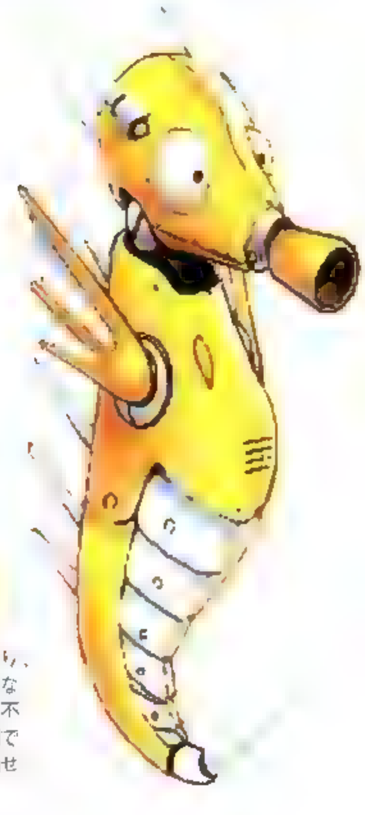


↑右のバーナーで移動すると近道になるのでおすすめ。移動先のルートは構成が単純なので進むのが楽なのだ。

↓バーナーを無視して右へ進むルートもある。その場合ゴールまでの距離が多少長くなってしまうぞ。



ENEMIES 敵キャラクター



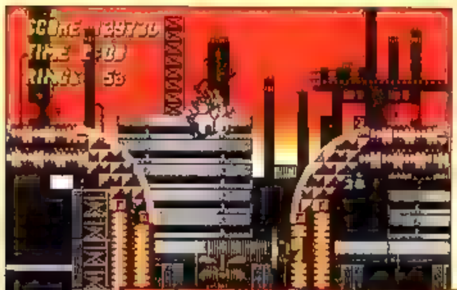
シードラ

→空中をふわふわただよっており、ソニックを見つけると弾を撃ちながら近づいてくる。動きが速く不規則な飛び方をするので、集団で迫られると手ごわい。速攻で倒せ

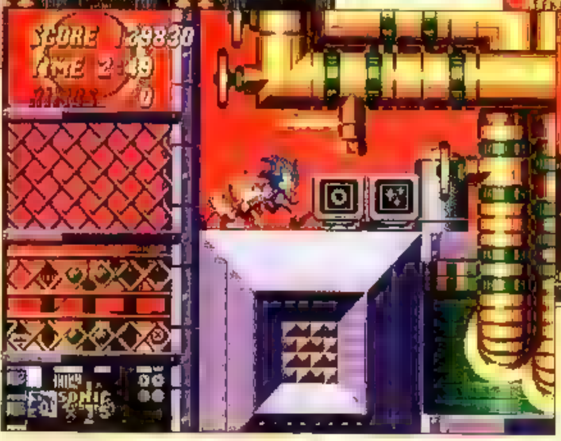
EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

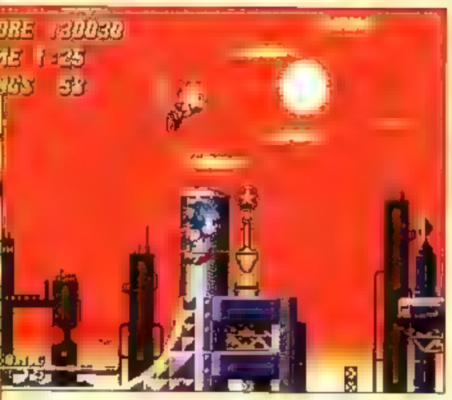
この面を作ったのはトムっていうSOA（セガオブアメリカ）スタッフなんですが、当時のメガドライブの技術としてはすごいですよね。でも、ソニックらしさが出なかったりとか、どうしても色味が暗いものを好むので、その色を変えたり、部分的に描き直したりとかしています。(中)


SCORE 139730
TIME 2:08
RINGS 53

←扇風機で吹き上げられるとしばらく動きが鈍くなる。上に移動したいときは便利だが、そうでないならジャンプでとび越して進んだほうが早いぞ。

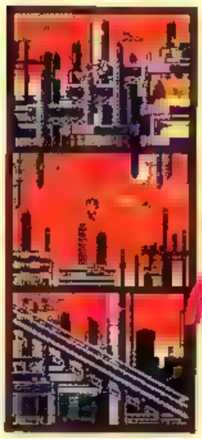

SCORE 139830
TIME 2:49
RINGS 0

→エレベーターをやり過ごした先にアイテムが隠されている場所がある。このゾーンでは無敵は貴重なので、忘れずに取っておこう。

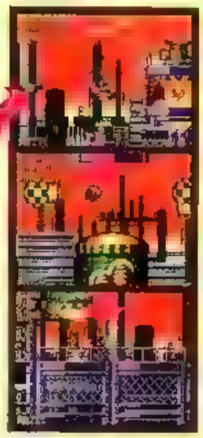

SCORE 130030
TIME 1:25
RINGS 53

↑広いわりにポイントマーカーが少ない。見つけたら必ず通過するように。

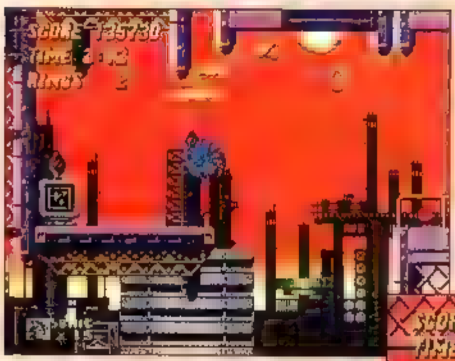
BEST CLEAR ROUTE



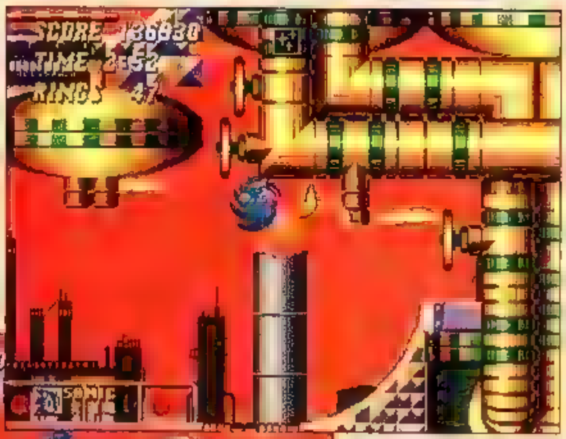
←序盤は一本道がつづく。落ちてもミスにならないので大胆に進もう。中盤からルートが分岐するがどこを通っても難易度に差はない。



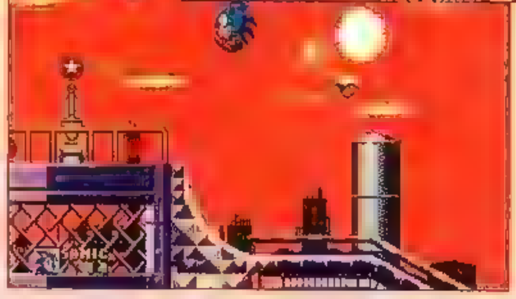
→後半は強制移動のせいで位置をつかみにくい。無理してマップを把握するより、難しいことを考えずに右へ右へと進んだほうがいい。


SCORE 135730
TIME 1:13
RINGS 3

↑階段状にバーナーが設置してある。左上に向かってとぶと無敵が取れる。

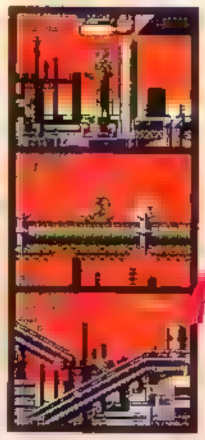

SCORE 136930
TIME 2:52
RINGS 47

↑ゴール手前のすべり台を降りた所。天井付近のパイプに隠れて無敵が置いてある。取ってもエッグマン戦には役に立たないのが残念。

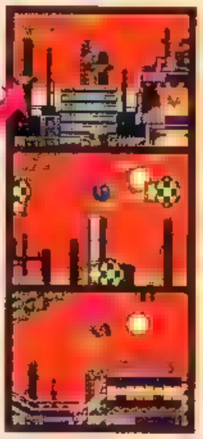

SCORE 136930
TIME 2:47
RINGS 43

→ゴール手前のポイントマーカーをチェックするには、すべり台で勢いをつけないと届かない。エッグマン戦に備えて通過しておこう。

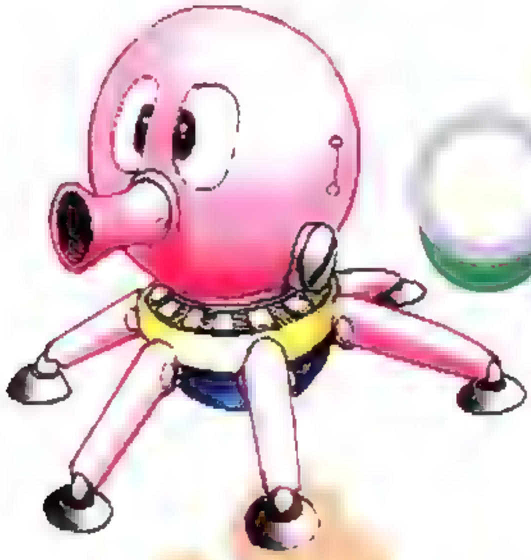
BEST CLEAR ROUTE



←スタート後、4つのバーナーのうち1番右側を使って上のルートに移動する。その後エレベーターやすべり台で下に降りていこう。



→中盤は下ルートを通り、後半は再び上に登っていく。拾えるリングが全体的に少なめなので、取れるものはしっかり回収していこう。

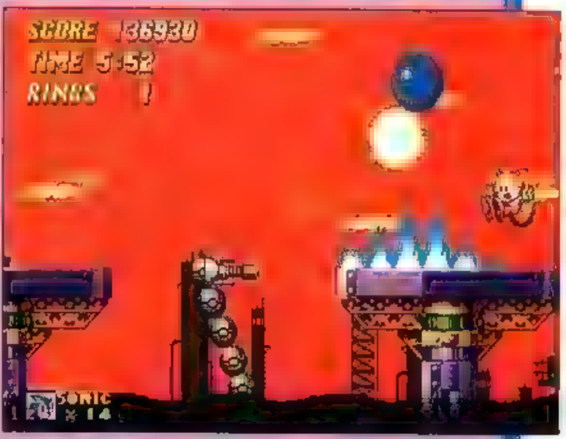


オクター

↑ソニックが近づくととび上がり、正面に向かって弾を撃つ。こちらがジャンプしなければ弾には当たらないので、目の前で立ち止まってタイミングを合わせよう

BOSS EGG MAN

ツメの先端部分と足場を燃やすレーザーに注意


SCORE 136930
TIME 5:52
RINGS 1

オイルの中に身を隠しながら攻撃してくる。触手攻撃はツメに触れなければ大丈夫なので、先端をジャンプでよけよう。レーザーは連続で3回撃ってくるが、基本的にしゃがんでいれば当たらない。足場に撃ってきたときだけは足場が燃えるので、横にジャンプしてかわす。攻撃の合間に姿を現したときが攻撃のチャンス。

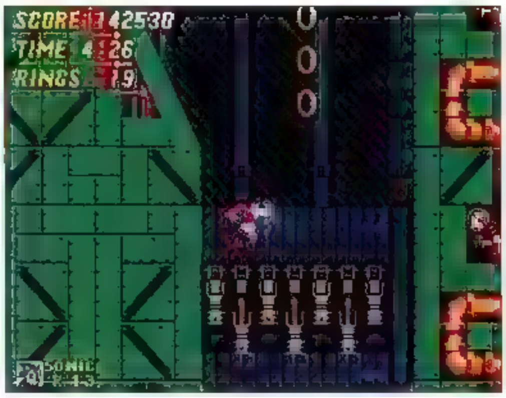
ZONE 8

METROPOLIS ZONE
メトロポリス ゾーン

ゲーム中で最大の広さを誇るメトロポリスゾーン。無限ループの存在が、迷いやすさにいっそう拍車をかけている。行く先々で待ち受けるザコ敵の攻撃は、知っていてもかわしづらいものばかり。トラップも２重３重にしかけられており、位置を覚えないと対処しきれず、一筋縄ではいかないゾーンだ。

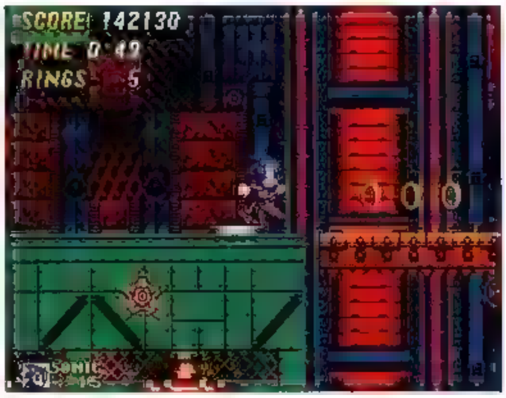
Catch up 1

一部の縦穴はマップの上と下でつながっている。下に落ちたと思っていても、マップの上層に来ていたということがある。


SCORE 142530
TIME 4:26
RINGS 19
SONIC

Catch up 2

床にあるスイッチには色々な効果が。進行の手助けになるのはもちろんだが、中にはトラップもあるので押すときには充分注意。

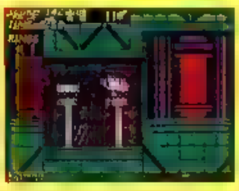

SCORE 142130
TIME 0:42
RINGS 5
SONIC

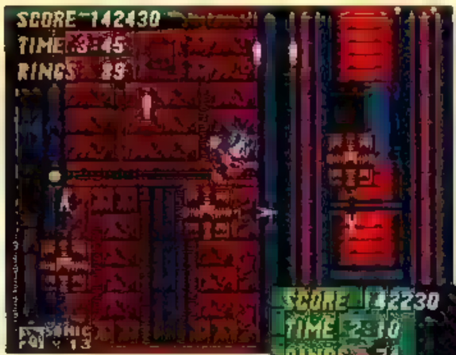
ACT 1 敵の位置を覚えよう

これは３つのアクトに共通して言えることだが、ゾーンにひしめくトラップとザコ敵の位置を覚えるのが先決。アクト１は上ルートの難易度が高いが、そのぶんゴールまでの距離が短い。安全を重視するなら下ルートを進もう。

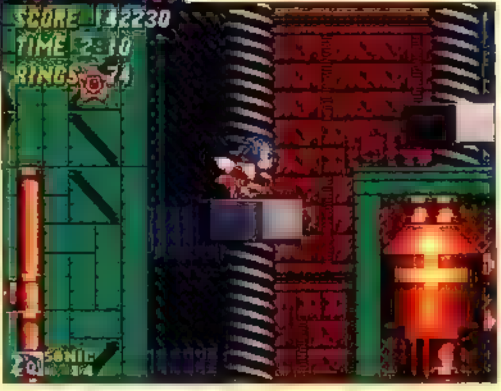
CHECK!

床に設置してあるプレス機はせり上がる速度が非常に速い。はさまれるとミスになるのですばやく抜けよう。



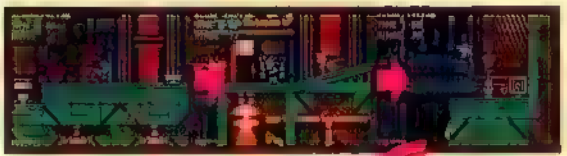

SCORE 142430
TIME 3:45
RINGS 89
SONIC 13

←空中に浮かぶ四角いブロック。足場にしないと進めないが、槍がとび出すしかけつき。ブロックの端に乗ればヤリに当たらないぞ。

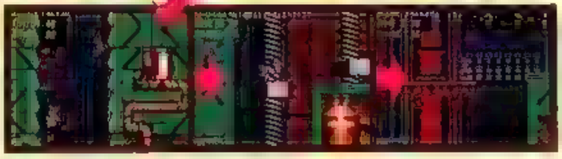

SCORE 142230
TIME 2:10
RINGS 74
SONIC

→ナット型の昇降機は、上に乗って走れば上下移動できる。ただし天井との間にはさまれると即ミスになってしまう。移動スピードを上手に調節しながら進もう。

BEST CLEAR ROUTE

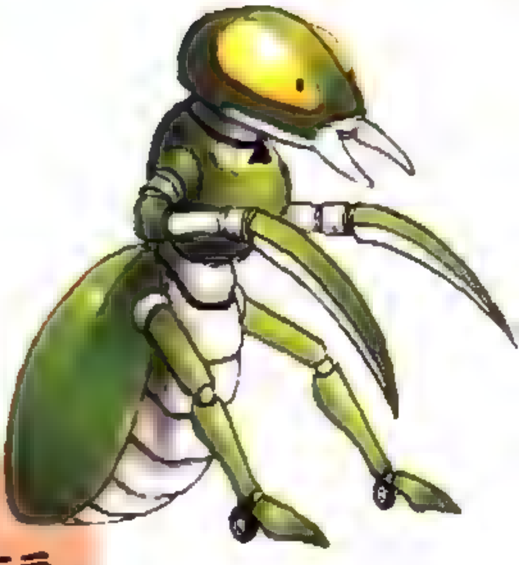


←下ルートは距離が長いが、そのぶんたくさんリングを集められる。多少の危険は辞さない覚悟があるなら上ルートを進んだほうが速い。



→後半には無限ループがあるので、位置感覚が狂いやすい。ゴール手前には、抜け出さないとタイムアップまで落ち続ける縦穴もある。

ENEMIES



カマキラー

↑誘導して飛ぶカマを投げつける強敵。１度カマを投げてしまうとあとは無防備になるが、どうしても先制攻撃は避けられない。できればやり過ごして進みたいところ

EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

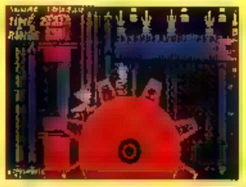
ストーリー上の問題で、アクト３は前半のゾーンに１度登場する予定だったのですが、カットすることになり、結局アクト２の後につけてしまいました。だからここはアクト３まであります。先行してマップが出来上がっていたので、ボツにするのもなー……ということで採用しました。（中）

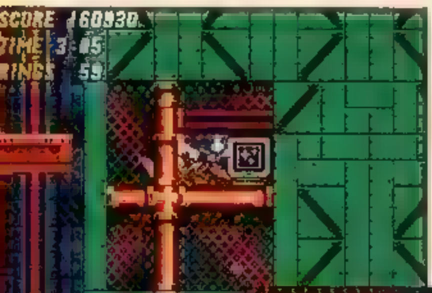
ACT2 足下の溶岩に注意!

アクト２では溶岩の池が難易度を高
っている。スタート後、縦穴を連続ス
プリングで登ったら右ルートを進む。
ットで上がったら足場から落ちて下
に向かおう。上に行くと無敵が隠され
ているが、無理に取る必要はないぞ。

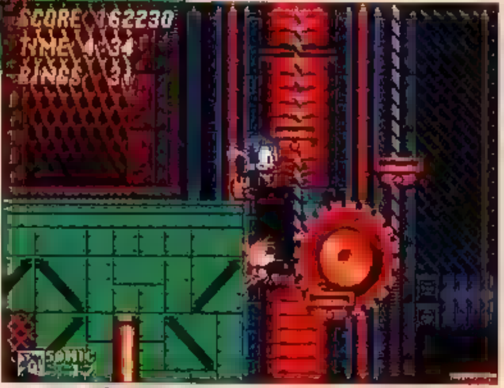
CHECK!

大歯車は常に回転しているので落とされやすく、歯がジャマでジャンプしづらい。とび移るタイミングが重要。



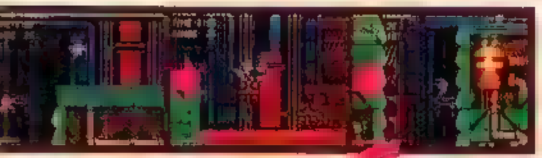


←ゾーン中盤、何の目印もない所に隠し通路があり、奥には無敵が置いてある。トラップが多いこのゾーンではありがたいアイテムだ。

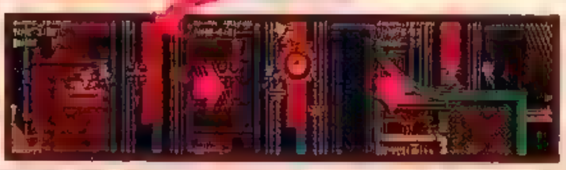


→このコンベアーの下には
upが落ちている。縦穴
の左端に向かって落ちてみ
う。足場がせまいので、
溶岩のまっただ中に落ちな
いように注意してとぼう。

BEST CLEAR ROUTE



←最初の縦穴を登ったら右に進み、下に降りていく。ナットでいったん登ったら、また下に向かって進んでいく。



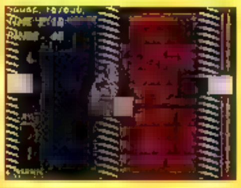
→後半は１本道なので
迷うことはない。コン
ベアーは幅がせまいの
でとび乗るときは慎重
に。落ちると真下の溶
岩につっこんでしまう。

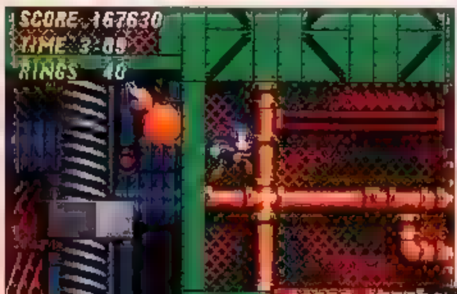
ACT3 リングゼロ個は危険

全体の構成が階段状に上へ向かっていて、つながりを把握しづらい。相変わらずザコ敵の配置がいやらしいのでリングを切らさないことが重要。注意が必要なのは天井のトゲで、スプリングの上にしかけられていることもある。

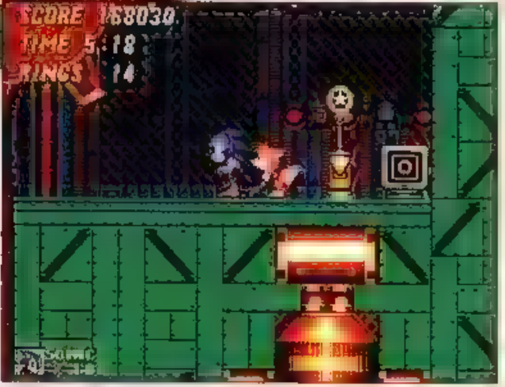
CHECK!

序盤から中盤は分岐が多く非常に迷いやすい。後半は一本道だが足場が不規則で、なかなか先に進めないぞ



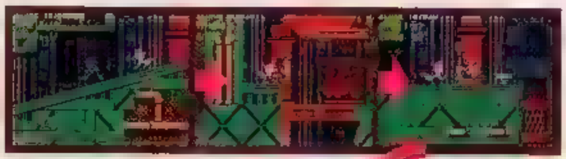


←中盤のナットの１つは、登った先に隠し通路がある。右の壁の中に入ると奥に１upが落ちているので、ぜひ取っておきたい。

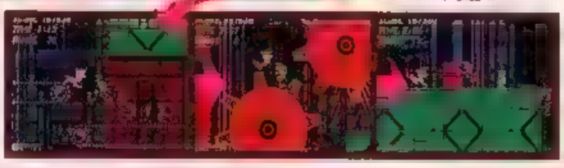


→ゴール手前の歯車地帯。１度に３つも登場するので、なかなか手こずらされる。下にはポイントマーカーがあるので有効活用しよう。

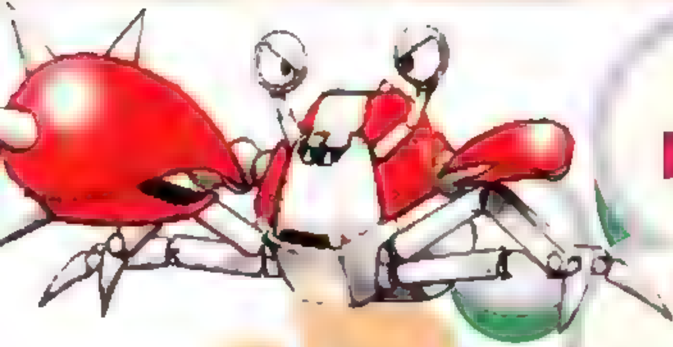
BEST CLEAR ROUTE



←最初は下ルートを進むと簡単。ただし１カ所だけ、テルスターの集団が現れる通路がある。一気に駆け抜けてしまえば問題ない

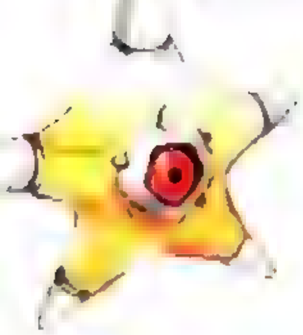


→後半は上ルートが楽だ。下から行くと、槍のとび出す足場に乗って進まなければならない。３つの歯車が見えればゴールは近いぞ。



カニパンチ

↑移動スピードは極端に遅いが、すばやくリーチの長いパンチをくり出してくる。移動先で待ちかまえるように攻撃してくるので注意。頭上から攻撃すれば安全に倒せる

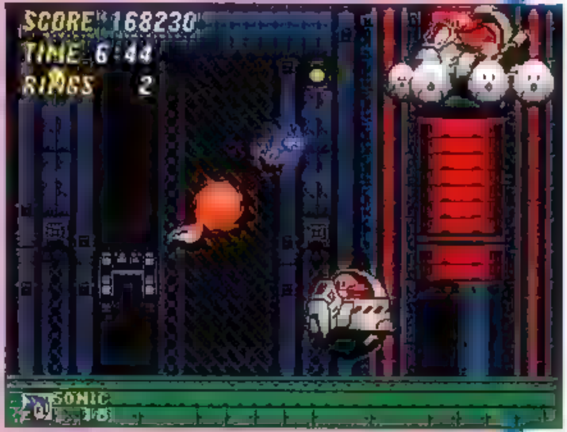


テルスター

←壁に張りついていて、近づくと５方向に弾を散らす。背景に隠れて見分けにくいうえに、こちらから攻撃できないので、気づいたときには手遅れということも

BOSS EGG MAN

鉄壁防御のエッグマン! わずかなスキを逃さず攻撃



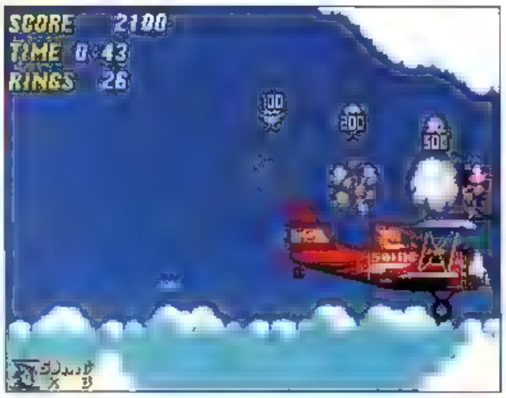
エッグマンの周囲を回っているボール状の物体がクセ者。本体に攻撃しようにも、こいつのせいで狙いづらいのだ。降りてきたスキを狙って真下から攻撃するしかない。ダメージを与えるとボールがエッグマンに変身して襲ってくるが、一発で倒せるのでこいつは楽勝。ボールがなくなったらレーザーに注意して本体を攻撃しよう。

SKY CHASE & WING FORTRESS ZONE

スカイチェイス&ウィングフォートレス ゾーン

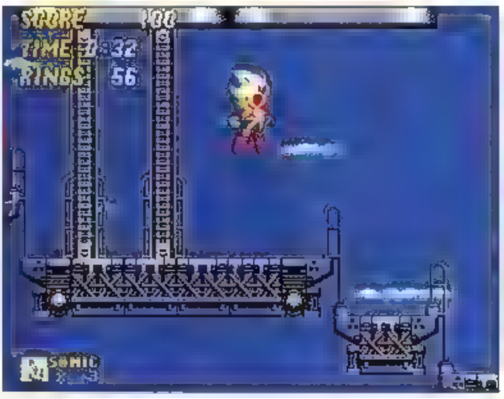
飛行戦艦で逃走するエッグマンを追って、愛機トルネードに乗り込むソニックたち。次々に現れるザコ敵をやり過ごしながら戦艦を追跡しよう。やっとのことで戦艦に潜入した後も気は抜けない。しかけられたトラップは多く、広大な戦艦上は足場が少ないので、慎重に進まないとすぐ落下してしまう。

Catch up 1



スカイチェイスで現れる敵を連続で倒してみよう。タイミングよく倒せば得点が倍々になっていくので、高得点を狙えるぞ。

Catch up 2



カオスエメラルドを全部そろえたら、スーパーソニックになって進んでみよう。スーパー化するとしないとでは天地の差がある。

EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

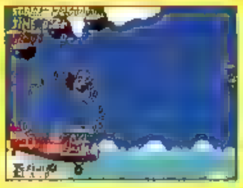
ここのマップは、スカイチェイスのときに追いかけているものと同じで、全体図を見ると飛行機の形になってるんですよね。飛行機の形からマップを作るんですが、大変でした。スーパーソニックで行くと、微妙な操作が難しいですが、ラスボスはスーパーソニックじゃないとつらいです。（大島）

SKY CHASE ザコ敵に囲まれるな！

空中戦はトラップがないので比較的簡単。そのぶんザコ敵の数が多いので、体当たりには充分注意しよう。１体１体は弱いのだが１度に大集団で現れると避けづらく、四方からはさみ込まれてダメージを受けてしまうのだ。配置してあるリングの数も少なめなので、見逃さないようにしっかり回収しながら進もう。

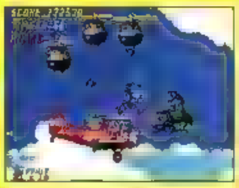
CHECK!

特に注意したいザコがボトス。たいてい集団で飛んでいるのでやっかいだ。やり過ごすのはかえって危険なので、確実に倒していこう。



↑下をもぐろうとすると弾を落としてくる。頭上から攻撃すれば安全に倒せるのだ。早めに倒してしまおう。

↓動きは遅いが油断してはいけない。ほうっておくと、他のザコ敵とかち合ったときに脅威が倍以上になる。

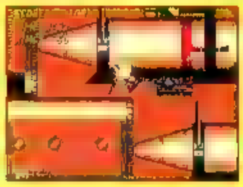


WING FORTRESS 足元には十分注意！

エッグマンの牙城（がじょう）なだけに地形の複雑さが驚異的。足場が少ないので落下ミスが多くなりがちだ。強制的に移動させられるトリッキーなしかけが多く、派手なアクションの連続になる。慎重に進もうとしてもなかなか思うようにならないが、ここは画面を食い入るように注視（ちゅうし）し、しかけに細心の注意を払いながら進もう。

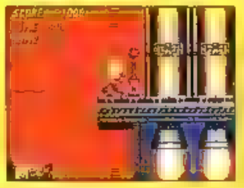
CHECK!

先にも触れたようにスーパー化すると楽に進めるようになる。スピードが上がり、操作が若干難しくなるが、それ以上の見返りがある。

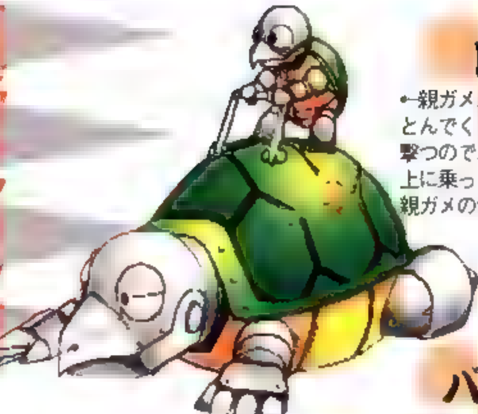


↑スーパー化するとプロペラに当たっても大丈夫なので、ここから右に進める。大幅なショートカットだ。

↓プロペラの先にマーカーが。通過すればミスしたときも安心だ。ここからリングを集めれば1upも可能。



ENEMIES 敵キャラクター

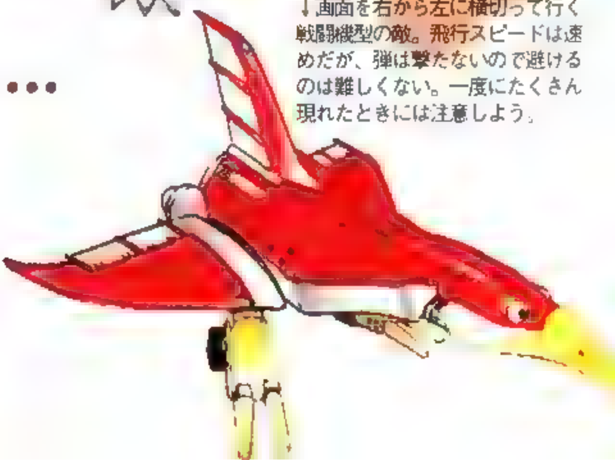


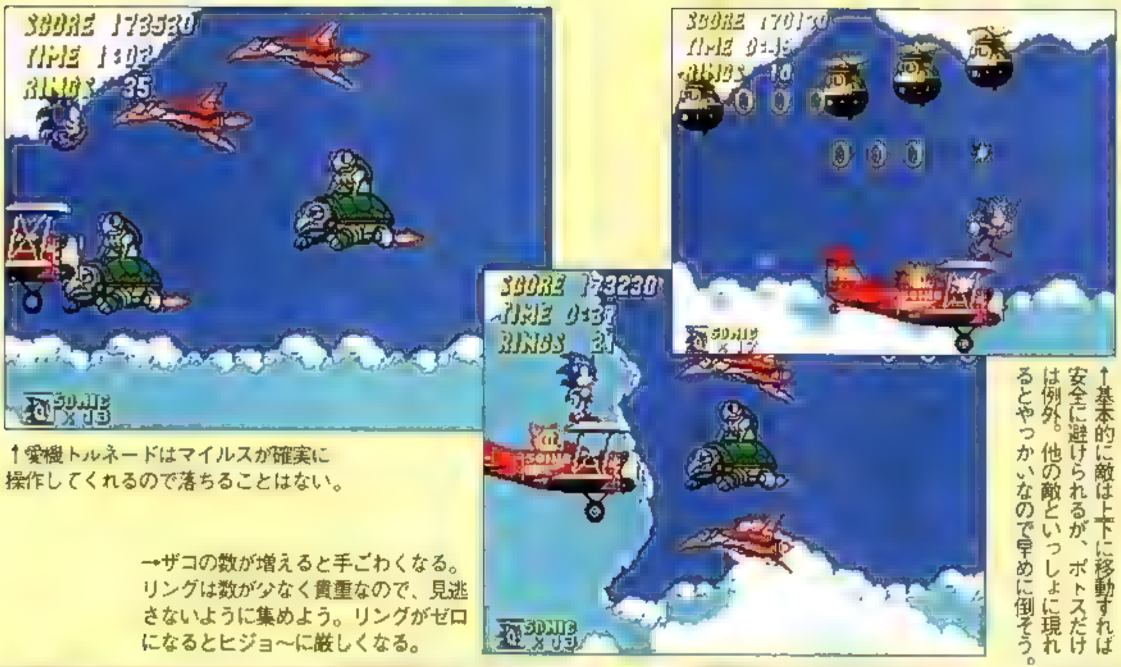
ドースン

←親ガメが背中に子ガメを乗せてとんでくる。親ガメは口から弾を撃つので、正面に出るのは危険だ。上に乗っている子ガメを倒せば、親ガメの背中を足場にできるぞ。

バルキーン

↓画面を右から左に横切って行く戦闘機型の敵。飛行スピードは速めだが、弾は撃たないので避けるのは難しくない。一度にたくさん現れたときには注意しよう。



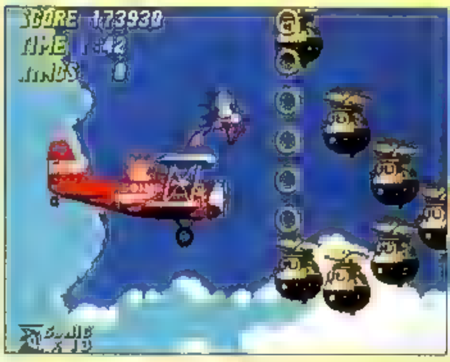

SCORE 173530
TIME 1:30
RINGS 35
SCORE 173230
TIME 0:37
RINGS 21
SONIC ×13

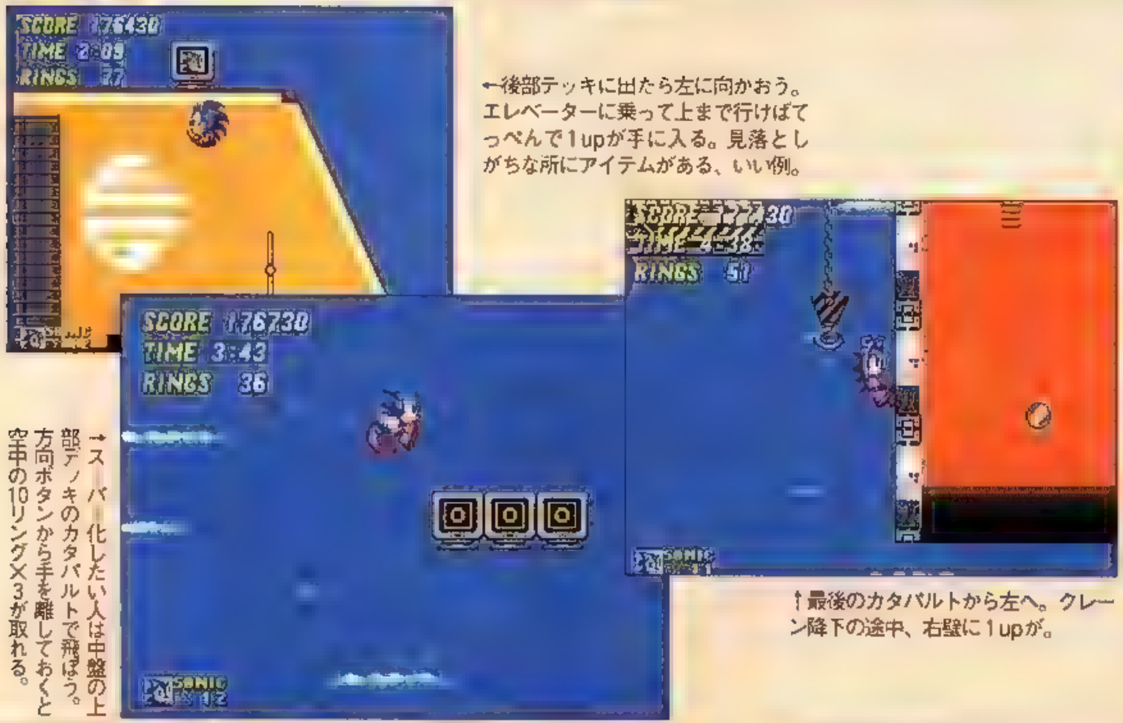
↑愛機トルネードはマイルスが確実に
操作してくれるので落ちることはない。

→ザコの数が増えると手ごわくなる。
リングは数が少なく貴重なので、見逃
さないように集めよう。リングがゼロ
になるとヒジョ〜に厳しくなる。

↑基本的に敵は上下に移動すれば安全に避けられるが、ポトスだけは例外。他の敵といっしょに現れるとやっかいなので早めに倒そう。

↓最後に出てくるポトスの大集団。一
息ついているときに現れるので驚かさ
れる。数が多く、やり過ごすのは無理
なので、上方から近づいて攻撃だ。


SCORE 173930
TIME 1:42
RINGS 0

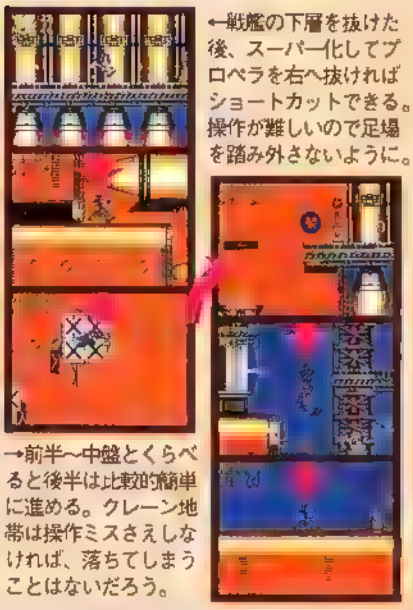

SCORE 176430
TIME 2:09
RINGS 77
SCORE 176730
TIME 3:43
RINGS 36
RINGS 51
SONIC ×12

←後部デッキに出たら左に向かおう。
エレベーターに乗って上まで行けばて
っぺんで1upが手に入る。見落とし
がちな所にアイテムがある、いい例。

→スーパー化したい人は中盤の上部デッキのカタパルトで飛ぼう。方向ボタンから手を離しておくと空中の10リング×3が取れる。

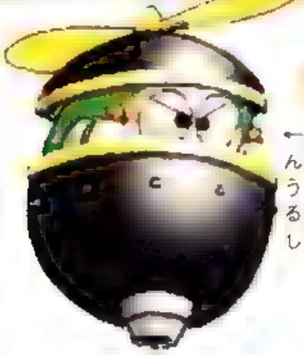
↑最後のカタパルトから左へ。クレー
ン降下の途中、右壁に1upが。

BEST CLEAR ROUTE



←戦艦の下層を抜けた
後、スーパー化してプ
ロペラを右へ抜ければ
ショートカットできる。
操作が難しいので足場
を踏み外さないように。

→前半〜中盤とくらべ
ると後半は比較的簡単
に進める。クレーン地
帯は操作ミスさえしな
ければ、落ちてしまう
ことはないだろう。

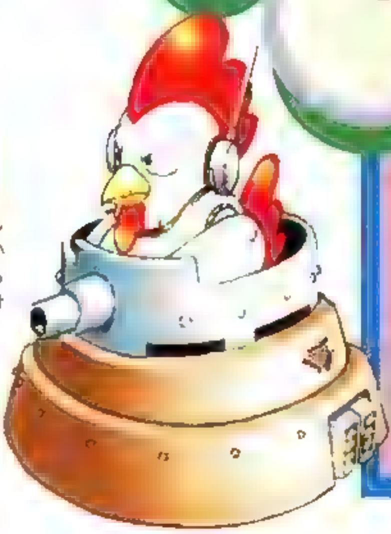


ポトス

←フワフワと漂うように集団でとんでいる。一見何もしてこないように見えるが、真下を通ろうとすると、いきなり弾をボトボト落としてくる。上から攻撃して倒そう。

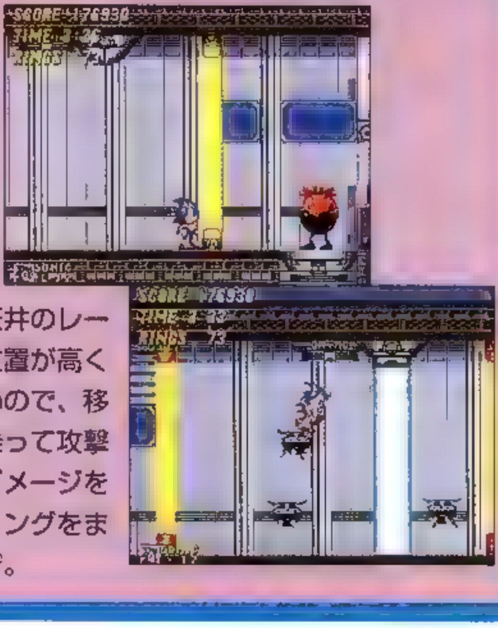
コケッコー

←空中戦艦の砲台を使って攻撃してくる。砲台の台座に注意しないと、いきなり現れて攻撃してくるので危険。弾はジャンプしてよけよう。しゃがんでもかわせない。



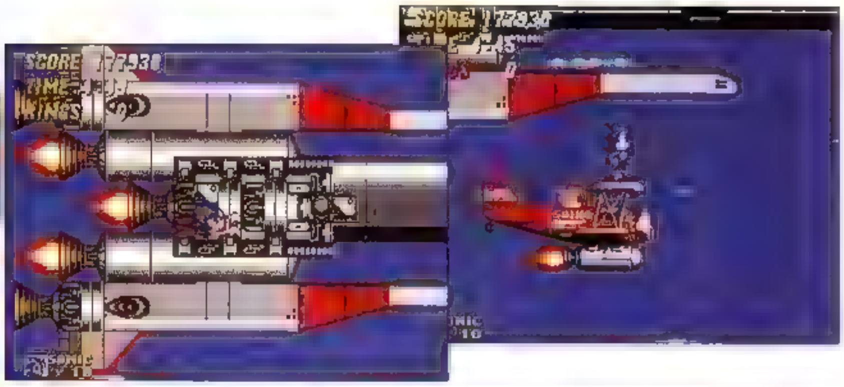
BOSS EGG MAN

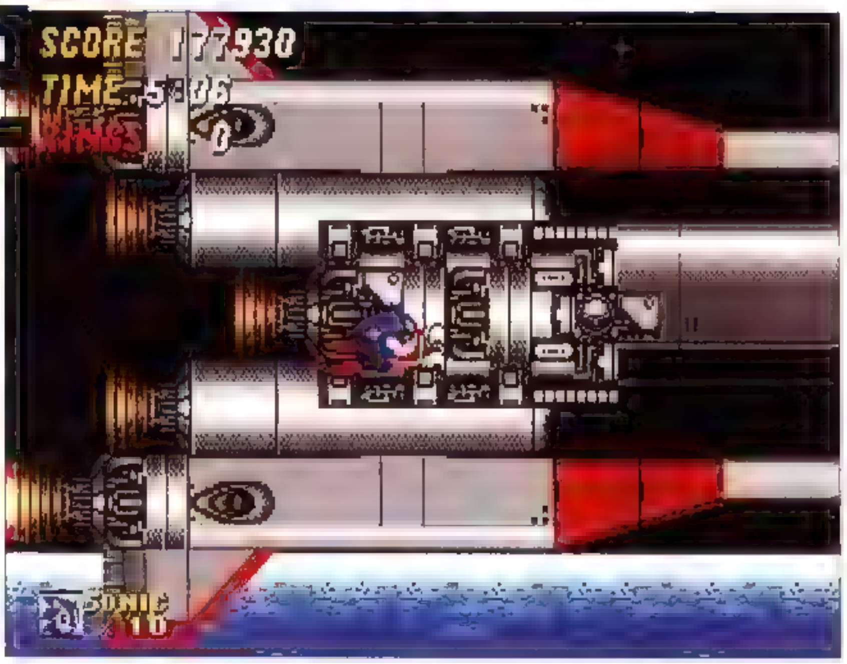
天井のレーザー装置を狙え 足場のトゲにも要注意!!


SCORE 176930
TIME 3:26
SCORE 176930
RINGS 73

エッグマンはバリアで守られていて手が出せない。ここは天井のレーザー装置を破壊しよう。位置が高くてジャンプしても届かないので、移動する3つの足場にとび乗って攻撃だ。足場のトゲに触るとダメージを受けてしまうので注意。リングをまき散らすと回収しにくいぞ。

DEATH EGG ZONE


SCORE 177930
TIME
RINGS
SONIC 10

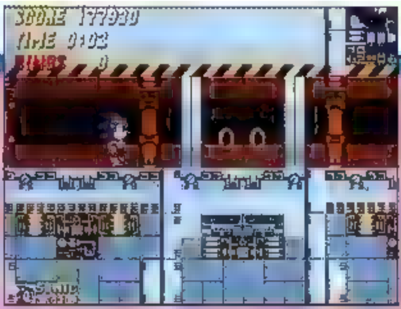

SCORE 177930
TIME 5:06
RINGS 0
SONIC 10

デス エッグ ゾーン

逃げ場を失ったエッグマンは、宇宙ロケットに乗って衛星軌道上に向かう。逃がすまいと追いすがるソニックもロケットにつかまって宇宙へ。エッグマンの本拠地である宇宙ステーションで、ついに2度目の決着をつけるときがやってきたのだ。オリジナル版ではリングが設置されておらず、難易度が非常に高かったが、ノーマルモードでは戦いの前にリングが用意されているので、オリジナルより幾分、楽にクリアできるようになっている。

MECHANICAL SONIC

メカソニック

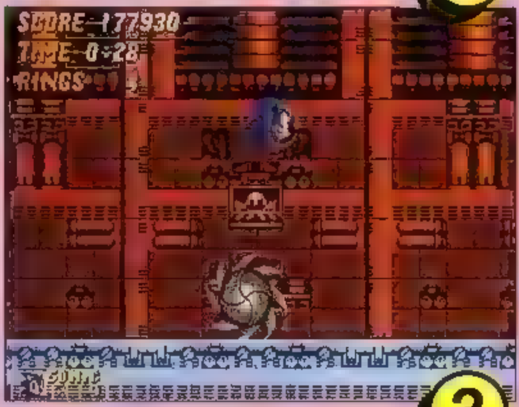

SCORE 177930
TIME 0:03
RINGS 0

エッグマンを追いつめたソニックの前に謎のロボットが立ちはだかる。現れたのは、なんと鋼鉄のソニック！　重そうな外見に似合わず、すばやい動きでソニックを翻弄するぞ。オリジナルモードの場合はノーマルと違ってリングが取れないので、ミスが許されない強敵となる。

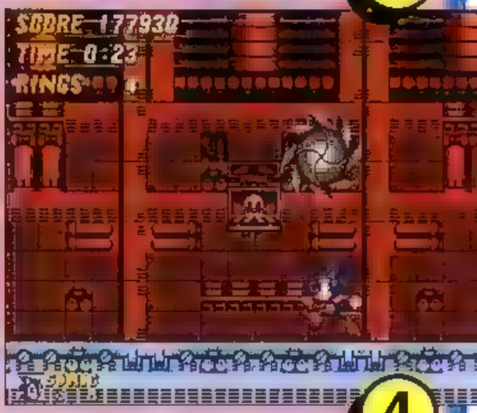
攻撃パターンをすばやく見極めるのが鍵

画面を左右に往復しながら攻撃してくる。画面端で静止しているときが攻撃のチャンスだが、背中のトゲに触れないよう注意。ここではいくつかの攻撃パターンを見きわめるのが先決だ。ダッシュ攻撃中はスピンダッシュが有効。画面中央で回転しながら待機し、突進してきたらすれ違うようにスピンダッシュすればダメージも与えられるのでお得だ。回転攻撃は2パターンに分かれている。地面を転がるか、ジャンプするかを瞬時に判断して回避しよう。ジャンプしたとき、たまに周囲にトゲをとばすことがある。真下をもぐろうとすると当たってしまうぞ。

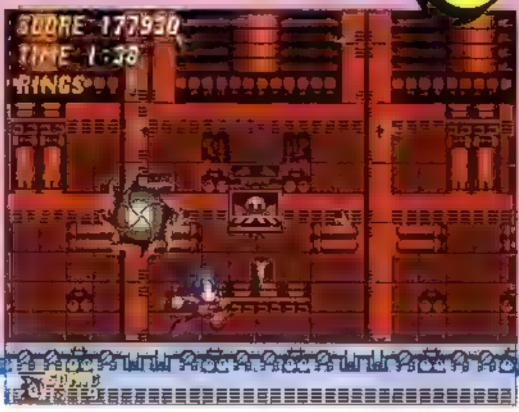
①


SCORE 177930
TIME 0:28
RINGS

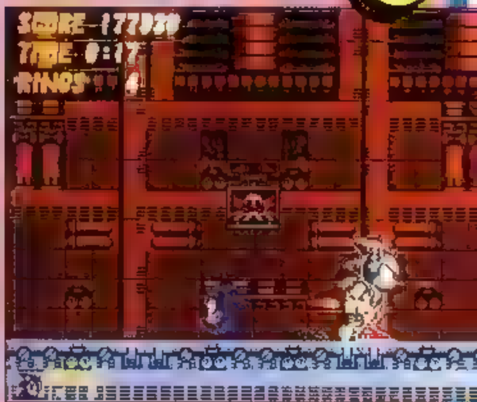
②


SCORE 177930
TIME 0:23
RINGS

③

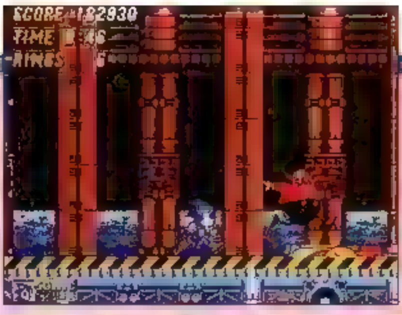

SCORE 177930
TIME 1:38
RINGS

④


SCORE 177930
TIME 0:17
RINGS

ROBOT EGG MAN

メカソニックを倒され、一目散に逃げ去るエッグマン。追いつめられたエッグマンはついに奥の手を投入、最終兵器ロボ・エッグマンが姿を現す！　見上げるような巨体のために動きは遅いが、高速でくり出されるヘビー級のパンチは威圧感も十分。長期戦になることは必至だ。

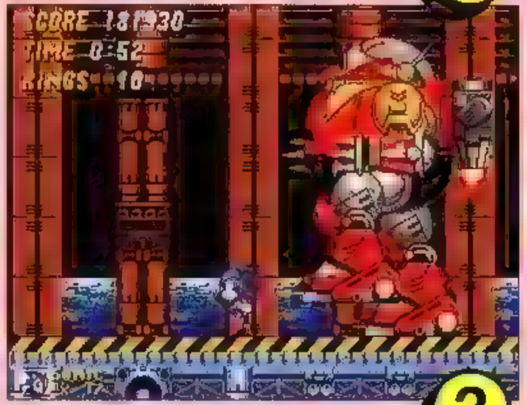

SCORE 182930
TIME
RINGS

ロボ・エッグマン

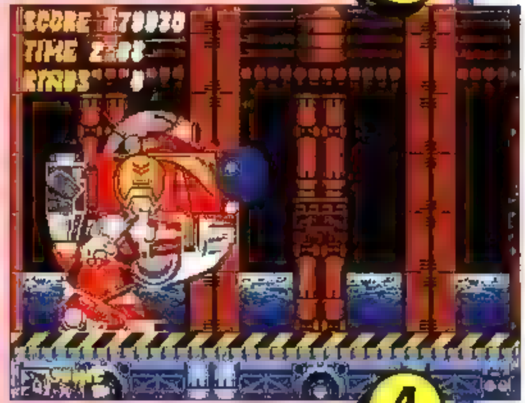
着地直後のスキを狙って攻撃しよう

弱点は本体の前面部分。体が大きいので攻撃しやすそうだが、腕のトゲがジャマをして狙いにくい。ジャンプする直前・直後に身を低くしたときが攻撃のチャンス。胸の部分めがけて攻撃しよう。ジャンプ後、ソニックに照準を合わせて踏みつけ攻撃をしてくる。画面端に照準を引きつけて、中心に赤いマークがついてからかわそう。このときエッグマンの背後に逃げると爆弾を発射してくるぞ。もっとも注意が必要なのは2回連続で飛ばしてくるロケットパンチ。ジャンプ1回おきの着地後に高速で撃ち出してくる。画面の反対側に離れれば安全にかわせる。

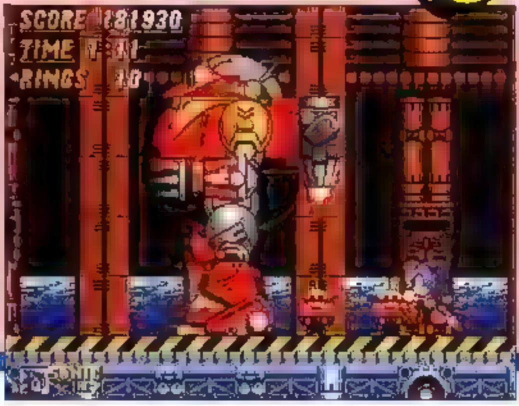
①


SCORE 181930
TIME 0:52
RINGS 10

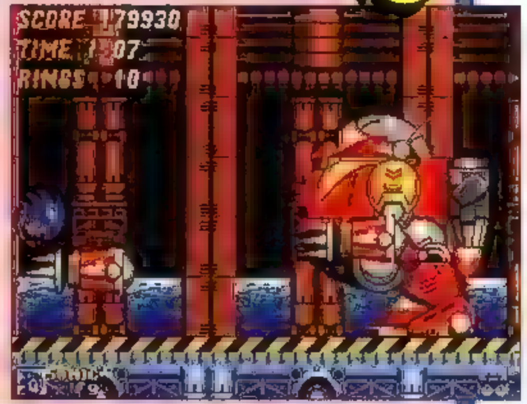
②


SCORE 179930
TIME 2:
RINGS

③

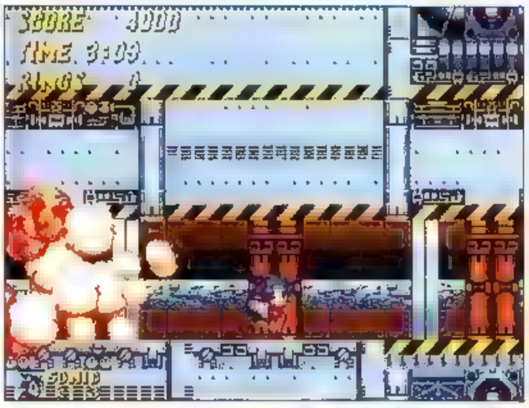

SCORE 181930
TIME
RINGS 10

④

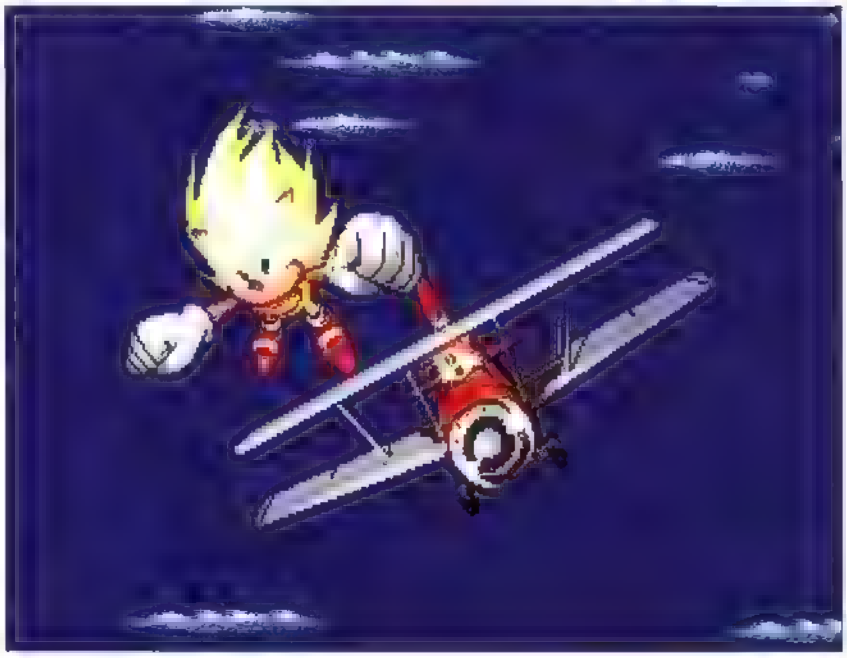

SCORE 179930
TIME 1:07
RINGS 10

エンディング ENDING

長い戦いの末にエッグマンを倒したソニック。エンディングは2種類あり、カオスエメラルドをそろえたか否かで多少変化する。しかしエッグマンは本当に倒されたのだろうか？


SCORE 4000
TIME 3:03
RINGS 0

←大爆発する宇宙ステーション。ソニックの帰りを待つ仲間たちを光が真っ白に染め上げ、マイルスの顔には不安がよぎる。ジッとしていられないマイルスはすぐさま飛行機にとび乗って、ソニックを迎えにいくのだった。



↑散乱していく宇宙ステーションから落下するソニック…と思いきや、間一髪で脱出に成功。カオスエメラルドの力でスーパー化したソニックは、大空を飛翔していく。出迎えにきてくれたマイルスといっしょにランデブーだ。

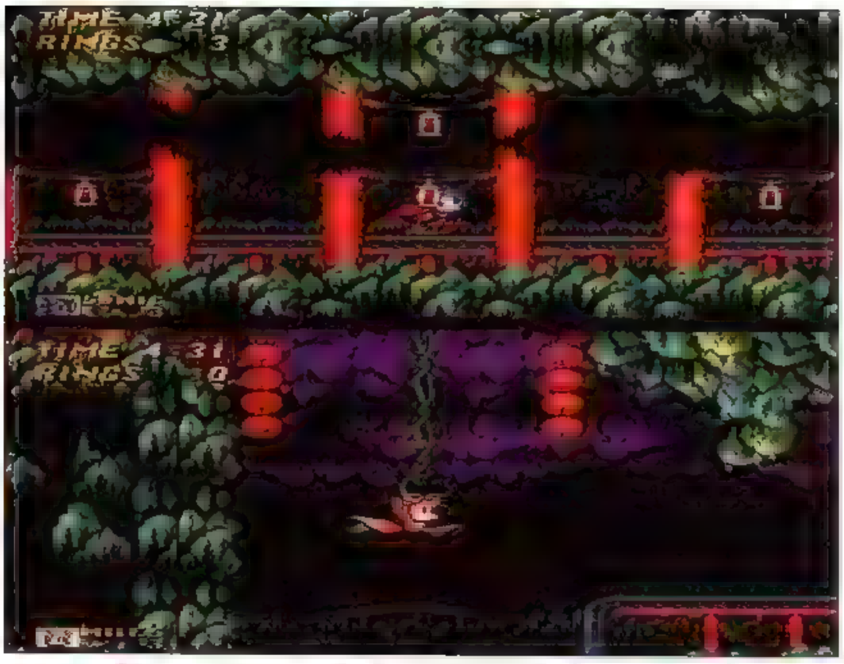
NOTHING CHAOS EMERALD

モノトーン調のグラフィックが流れるところは上と同じ。その後、上空から落下してくるソニックの危機を駆けつけたマイルスが救う。

2P VS MODE

対戦モード解説

「2」で新たに追加された要素のひとつ、対戦モード。4つのステージから舞台を選択し、ゴールに向かって進んでいこう。クリア時点で5つの項目を比較し、相手よりポイントが上回っていれば1本先取。2回戦って引き分けると、スペシャルステージで決勝戦が行われるぞ。



優先項目で作戦が変化

選択したステージと優先する項目によって作戦が変化する。とくに5つの勝利条件のどれを重視するかは重要で、基本的にリング回収の優先度がもっとも高い。アイテムは不確定要素が大きすぎて危険だが、ほぼ負けが決まったようなときでも一発逆転の可能性を秘めている。

ハイスピード

しばらくの間スピードが2倍になる。操作しづらいのが難点か。

マイルスマーク

マイルスの「手に入れたアイテム数」が1ポイント加算される。

ビッグ10リング

リングが10個加算される。獲得数に一気に差をつけるチャンスだ

エッグマンマーク

凶悪なトラップアイテム。うっかり取るとダメージを受けてしまう

ソニックマーク

ソニックの「手に入れたアイテム数」が1ポイント加算される。

無敵

一定時間、敵やトラップに触れてもミスにならない。ぜひ取ろう。

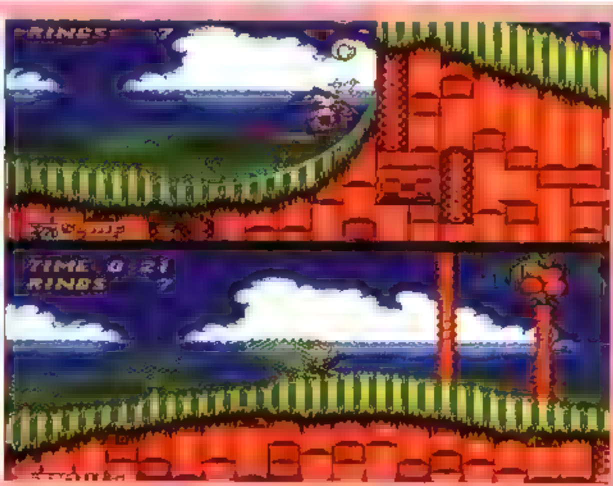
バリア

1回だけ、敵やトラップに触れてもダメージを無効化できるのだ。

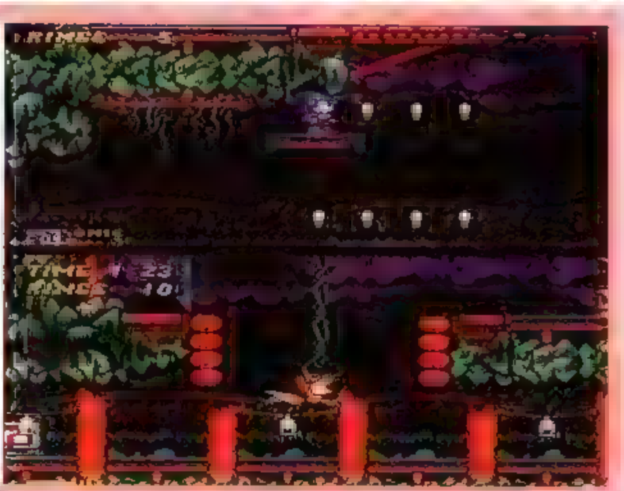
テレポーテーション

取った瞬間、ソニックとマイルスの現在位置が入れ替わってしまう

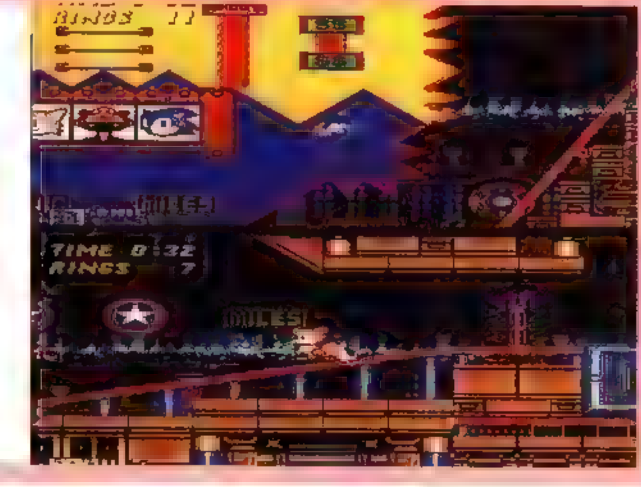
EMERALD HILL ZONE



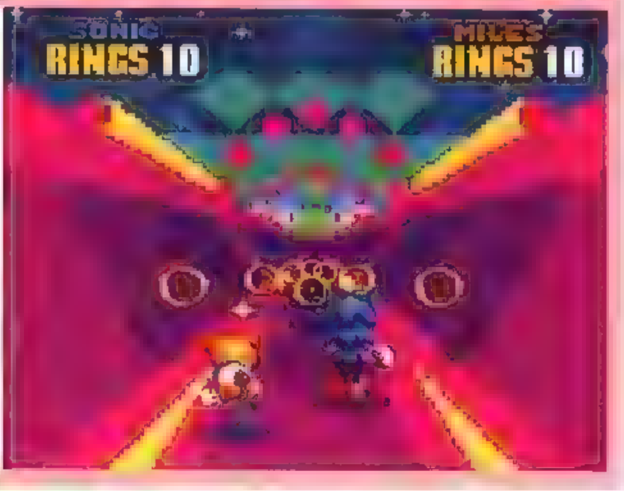
MYSTIC CAVE ZONE



CASINO NIGHT ZONE



SPECIAL STAGE



エメラルドヒル 上ルートを進むとリングをたくさん取れるので有利。ただしハイジャンプを多用すると着地点のザコ敵にぶつかってしまう。ワナが少ないので最初からとばしていこう。

ミスティックケイブ トラップが多くて慎重になりがちだが、相手に差をつけるためすばやく進んでリングを集めた方がいい。ミスして手放しても、トータル数が上回っていれば問題ない

カジノナイト どれだけねばって得点を稼げるかが勝利のポイント。前半はリングの回収を優先して、すみやかに進んでいく。後半、ゴール間近まできてからピンボールで点を稼ごう。

スペシャルステージ 相手の前と後ろのどちらを走るかがポイント。当然前を走った方がリングをたくさん取れるが、爆弾にぶつかる危険も高くなる。フェイントを交えたかけひきが重要

SCORE 1400
TIME 3:06
RINGS 55
SONIC

SONIC THE HEDGEHOG 3

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3プレイングガイド

壮大な構想のもとに、制作されたシリーズ第３弾。キャラに性格づけがなされ、それに伴いマップもさらに広大になった。物語はソフト単体では完結せず「ソニック＆ナックルズ」へとつづいている。

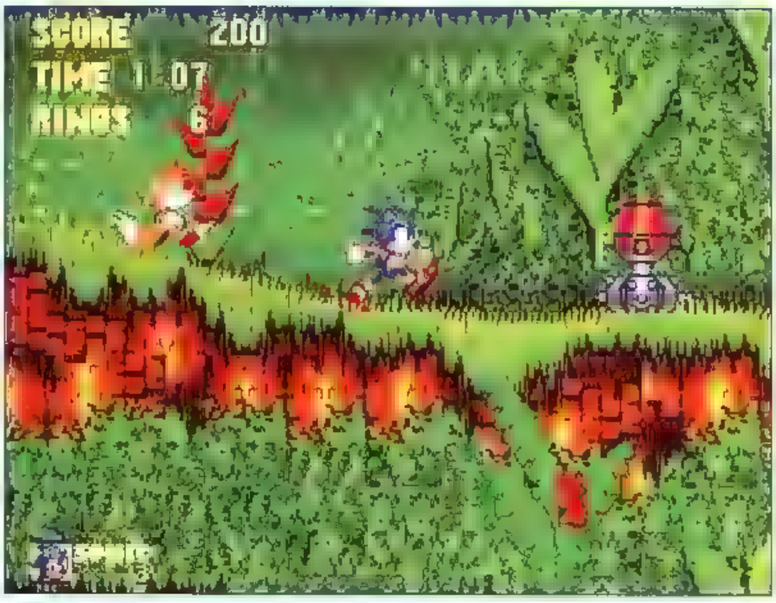
GUIDANCE
ガイダンス

SONIC THE HEDGEHOG 3

これまでの操作にキャラごとの特殊動作も追加され、ゲームのボリュームがさらに増した。ソニックだけでなく、マイルスでの冒険も楽しんでみよう。

HOW TO PLAY 遊び方

基本的なルールはこれまでと同じだが、各ゾーンのつながりに演出が付加され、より物語性が高くなっている。また、アクト1にはエッグマンの作り出した中ボス的キャラが登場し、難易度も向上しているぞ。



回転ジャンプ

PIN JUMP

ボタンを押してのジャンプは回転攻撃となる。この状態で敵に体当たりすれば倒せるが、トゲや敵の弾にはやられてしまう。

回転移動

ROLLING

移動しているときにレバーを下に入れると、丸まった状態で転がる。地をはう敵を倒すのに有効だ。走っていれば加速する。

スピンダッシュ

SPIN DASH

レバー下とボタンで、おなじみのその場加速ができる。スピンしている最中は、一部の体当たりしてくる敵を倒すことも可能だ。

ダブル回転アタック

W SP[illegible] ATTACK

「3」より可能になったソニック独自の攻撃方法。ジャンプ中にもう一度ボタンを押すことで衝撃波を発生させ、通常の攻撃よりも広い範囲を攻撃することができる。

スペシャルアタック

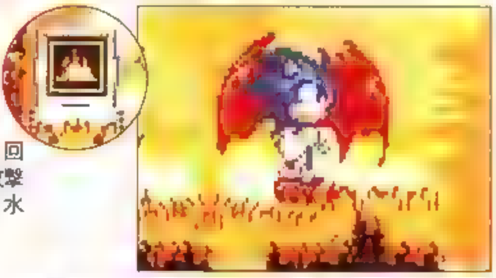
SPECIAL ATTACK

左の3種類のバリアがあるとき、ソニックはそのバリアの能力に応じた攻撃をすることができる。操作はダブル回転アタックと同様、ジャンプしてからボタンを押せばOK。

ニューアイテム スペシャルバリア

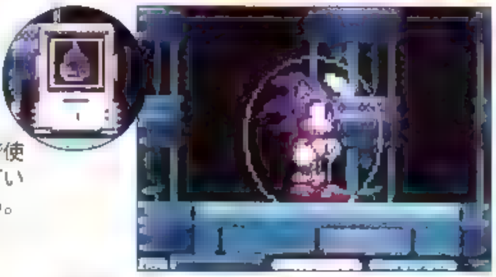
この「3」でのバリアは3種類に増え、それぞれ違った効果を持っている。場所によって使い分ければ、進行がかなり楽になるぞ。

フレイムバリア



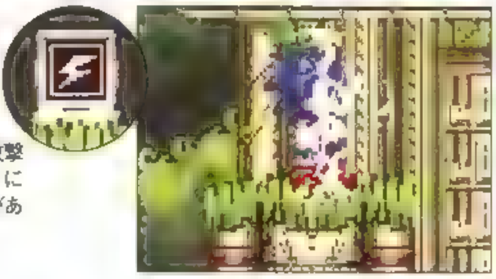
炎属性を持つバリア。通常は1回のダメージで消えるが、火炎攻撃やマグマなどに対しては無敵。水の中に入ると消えてしまう。

アクアバリア



水の属性のバリア。唯一水中で使えるバリアで、これが張られていれば酸素補給の必要もなくなる。一部の敵の攻撃も防御可能だ。

[illegible]



電撃属性を持つバリア。電撃攻撃に対し無敵になるほかに、近くにあるリングを引き寄せる効果がある。これも水中では使えない。

CHARACTERS SKILL

キャラクター別アクション

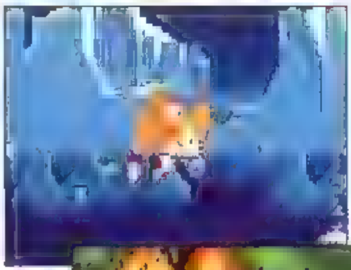
今回の「3」では、ソニックとマイルスに明確なキャラクターづけがなされた。単独、あるいはコンビで行動する際は、それぞれの特徴や操作を把握しておこう。どちらもお互いにない特殊能力を持っているぞ。

MILES

マイルスの特性

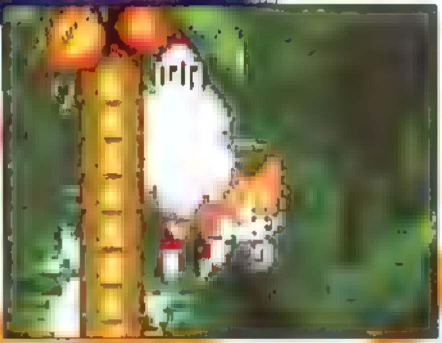
マイルスはソニックほどの攻撃能力はないものの、シッポを使っての飛行はソニックにはマネできない。ジャンプからボタンを連打すれば、上空へと飛んでいくことができる。彼にしか行けない場所もあるぞ。

飛行＆泳ぐ



→シッポを使ってバタバタと飛び、好きな場所へ行ける。また、水中も同様の操作で泳ぐことができる。ただし一定時間たつと疲れるぞ

シッポアタック



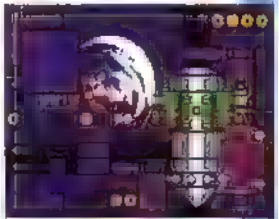
→飛んでいる間は、シッポでのみ攻撃することができる。空中で敵が襲ってきたときは、シッポの部分を敵にぶつけるように動かそう

SONIC

ソニックの特性

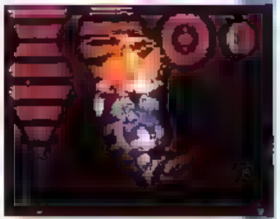
ソニックは攻撃能力が非常に優れている。ダブル回転アタックやバリアを使っての特殊攻撃は、ボス戦などで役に立つ。また、2P側にマイルスを操作してもらえば、ふだんとは違ったルートを進むこともできる。

W回転アタック



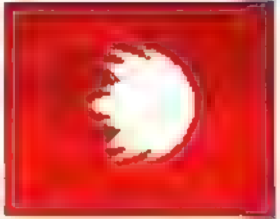
→攻撃範囲が広いので、敵に触れることなく攻撃できる。バリアより有効なときもあり、ソニックの攻撃の中では重要な技。

コンビプレイ



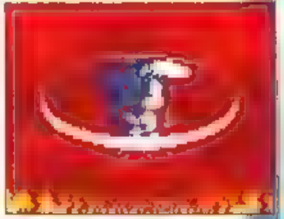
→前作につづく、無敵のマイルスとのコンビプレイが健在。CPUが操作するマイルスも若干だが、かしこく動くようになっている。

火の玉ダッシュ



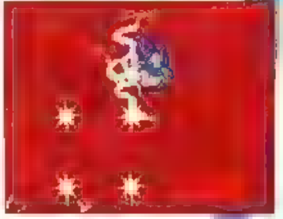
→フレイムバリアをまとっているときの攻撃は、ジャンプから前方へとダッシュする。攻撃だけでなく、移動手段としても有効。

連続バウンド



→アクアバリアは、ジャンプからその場でバウンドする。上下への攻撃力がアップするほか、通常のジャンプよりわずかに高くとべる。

2段ジャンプ



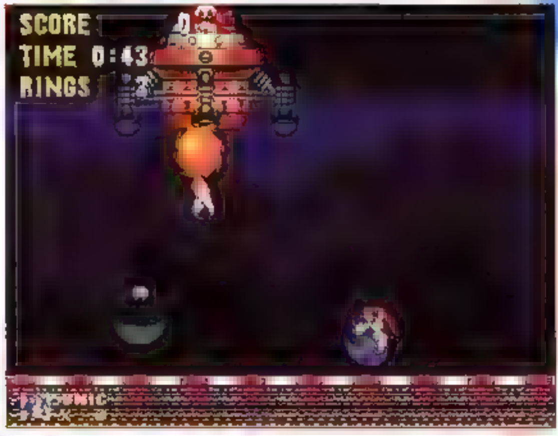
→サンダーバリアは、ジャンプからさらに高くとぶ、2段ジャンプができるようになる。これがないと届かない場所もいくつかあるぞ

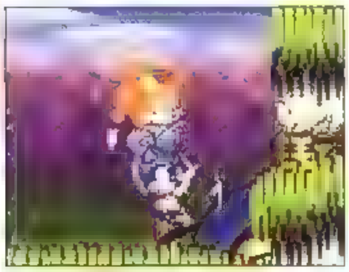
SONIC& MILES

コンビネーション

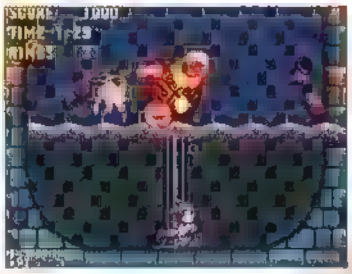
1プレイ時、ソニック＆マイルスを選んでスタートしたとき、コントローラー2からボタン入力すると、マイルスを操作することができる。前作と違い、マイルスに明確な特徴づけがなされているため、さらにプレイは楽しくなるだろう。

↓これは前作同様、無敵のマイルスに敵やボスを攻撃してもらう。飛行能力を使った攻撃はどの場所でも非常に役に立つぞ。





↑今回、ソニックはマイルスにつかまって飛ぶことができる。ソニックには行けない場所に行けるのが強み。2人をうまく操作しよう。

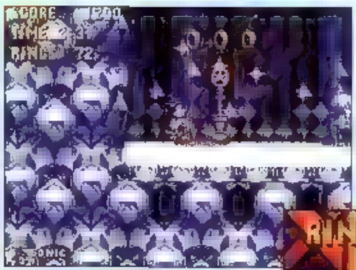


←協力プレイはいつでも参加可能。相方は気が向いたらプレイすればいい。2人プレイならぬ、1.5人プレイというところかな？

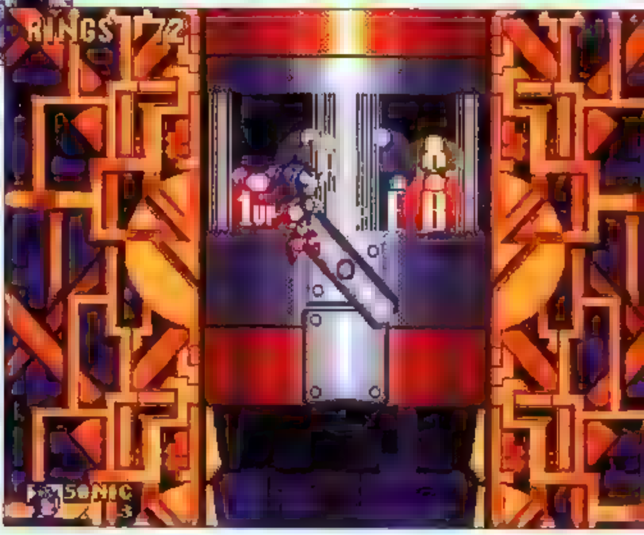
SPECIAL & BONUS STAGE
スペシャルステージ＆ボーナスステージ

この「ソニック3」には通常のゾーンの他に2つのステージがある。おなじみのスペシャルステージと、バリアやリングを稼げるボーナスステージだ。前者は今回、入ることのできる場所が限られているので通り過ぎないように注意しよう。

BONUS STAGE

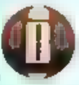


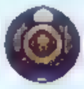
リングを50個持った状態でマーカーに触れると光の輪が現れ、これに触れるとボーナスステージへ行くことができる。左右にあるスプリングでとび、上空にある巨大な機械のハンドルを回しアイテムをゲットしていこう。

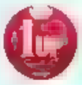


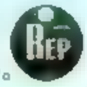
ガムボールマシン

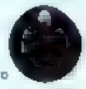
↑まずは最下層にあるカタパルトで上空へとび、好きなアイテムが出るまで左右のスプリングを使ってハンドルを回しつづけよう。

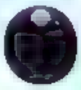
バリアボール
取るとバリアが張られる。赤・青・黄が火・水・雷に対応している。


リングボール
取ると10個のリングが手に入る。無理してまで取る必要はない。


1upボール
ぜひとも取りたい1up。これが出るまでハンドルを回しつづけろ！


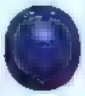
カタパルトボール
1度使うと消えてしまうカタパルトを復活させる。これはうれしい。


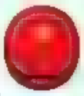
バンパーボール
何ももらえないが取るとバウンドする。スプリング代わりに使おう。


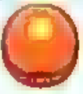
クリアボール
ハズレのボール。取っても何もおこらない。無視してしまおう。


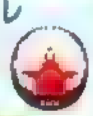
SPECIAL STAGE

スペシャルステージにはゾーン各所のスペシャルリングから入る。球状の地形に点在する青いボールを取っていこう。ソニックは格子状の地面を直進し、曲がる際は直角にしか曲がることができない。操作は確実に。

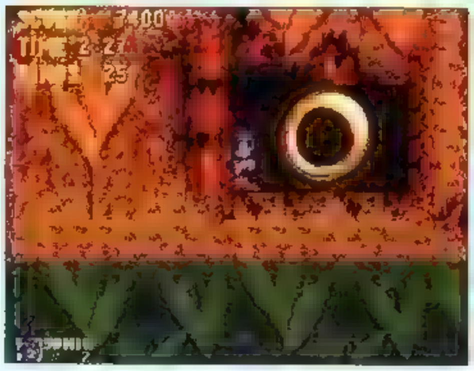
ブルーボール
取るとレッドボールに変わるが、囲むように取るとリングになる。


レッドボール
これに触れるとステージが強制終了となる。避けるかとび越そう。


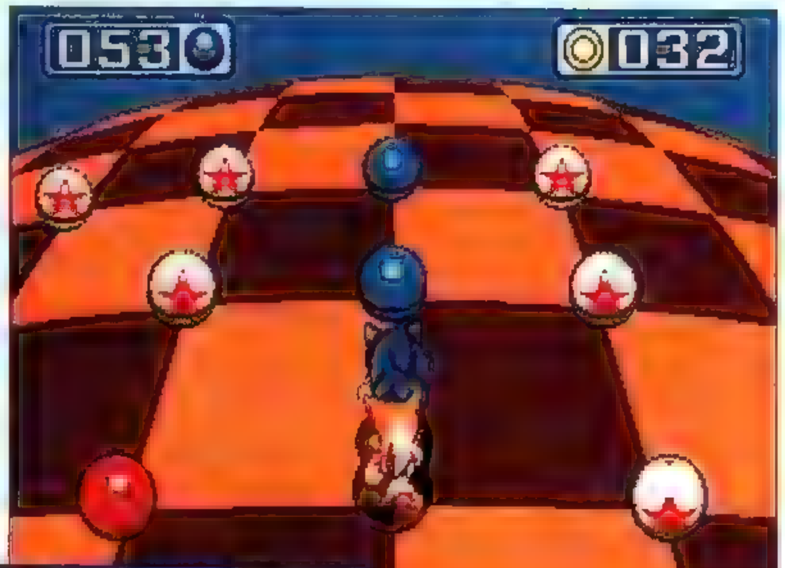
イエローボール
前方へ数ブロック分ジャンプする。うまく使って移動しよう。


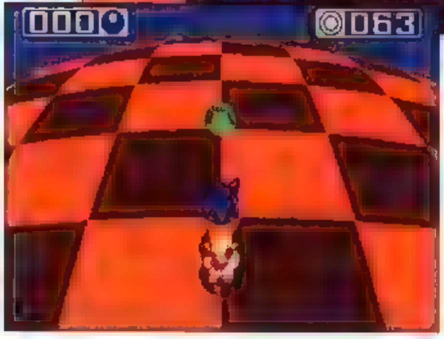
バンパーボール
触れるとはじきとばされ後退する。方向ボタンを前に入れて戻せ。


スペシャルリング



→スペシャルステージに入るためのスペシャルリング。ほとんどは隠された場所にあるため、怪しい場所は必ずチェックしておこう。各アクトに数個あるが、キャラによっては取れない場所にあるので、気をつけよう。





カオスエメラルド

←格子の間をソニックが走っていく。ステージ上にあるブルーボールをすべて取れば、カオスエメラルドが現れるぞ。ボールを大きく囲むと出るリングは、50個以上取るとコンティニューが1回追加。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 PROLOGUE

前回の冒険でソニックにコテンパンに壊された、Dr.エッグマンの要塞・デスエッグは、今まさに地上へと墜落を始めていました。

さて、それより地上に近いデスエッグの落下軌道上に、ひとつの巨大な雲のかたまりが浮いていました。そして、その雲の中にひっそりと隠れる巨大な影が……。そびえ立つ山々、広がる森林……その影は島でした。空中を漂う巨大な“浮遊島”だったのです。

火の玉となったデスエッグは、その“浮遊島”にもろに激突してしまいました。崩れ落ちる山々、なぎ倒される森林。そのとてつもない衝撃は浮遊島を大きく傾かせ、その高度を次第に低くさせていきます。

そして、ついに海面へ衝突する浮遊島。浮遊島は津波ともいえる大きな波をうねらせましたが、海底へ沈みはしませんでした。デスエッグを抱いた浮遊島は、何事もなかったかのようにその巨大な姿をわずかに海上の上空にとどめていたのです。

それから数日後……デスエッグと浮遊島の衝突のあった場所から遠く離れたある島。2本のシッポのキツネ・テイルスは、突然始まった強力なカオスエメラルドの反応を、彼が発明したジュエルレーダーでキャッチしていました。

「この前の大津波と何か関係があるのかも……」そう感じたテイルスは、ソニックのいる浜辺へと向かいました。

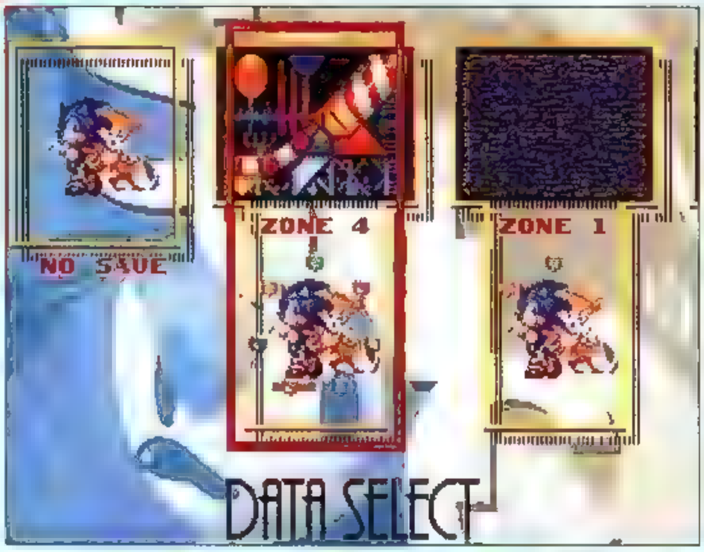
そのころ、浜辺で昼寝をしていたソニックは、小さなリングが砂浜に流れ着いているのを見つけていました。古代文字らしきものが彫られている小さなリング。それを手に取ったソニックは、ある“島”についての古い伝説を思い出したのです。

遠い昔、その島がまだ大陸の一部だったころ、そこには優れた文明を持った人々が暮らしていました。その文明は、ある“力の石”のエネルギーによって平和で豊かな社会を築いていました。しかしあるとき、“力の石”のエネルギーを我がものにしようとした長老一派が、誤ってそのエネルギーを暴走させて

SAVE FILE

セーブファイル

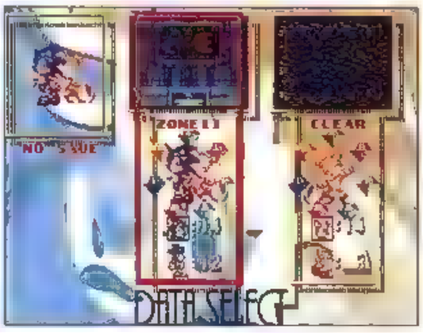
この「3」で初めて、プレイデータをセーブできるようになった。データはゾーンをクリアした時点で更新され、クリアしたゾーンと取ったカオスエメラルド、ソニックの残り数、コンティニューの要素が記録される。


NO SAVE
ZONE 4
ZONE 1
DATA SELECT

→ファイルはぜんぶで6つ。通常は各ゾーンの最初からスタートだが、ゲームをクリアすればゾーンセレクトとエンディングをいつでも見られる特典が追加されるぞ。

ロックオン時のファイル

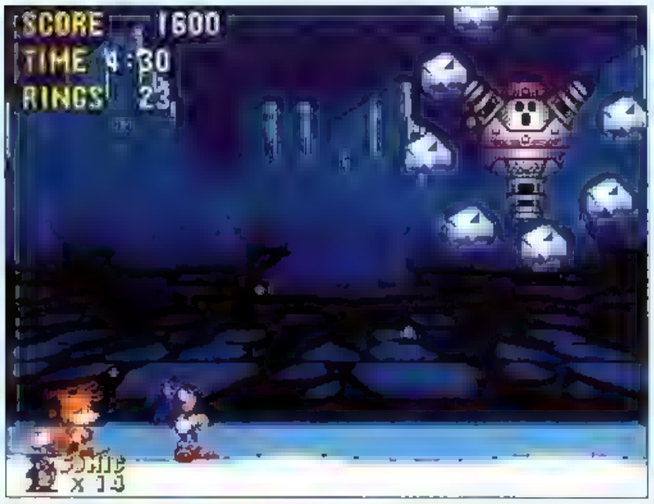
「ソニック＆ナックルズ」に「ソニック3」をロックオンしたときのファイルは、「3」単体のファイルとは別のものが8つ用意されるが、データの互換性はなく、「3」のクリアデータで「ソニック＆ナックルズ」をプレイすることはできない。

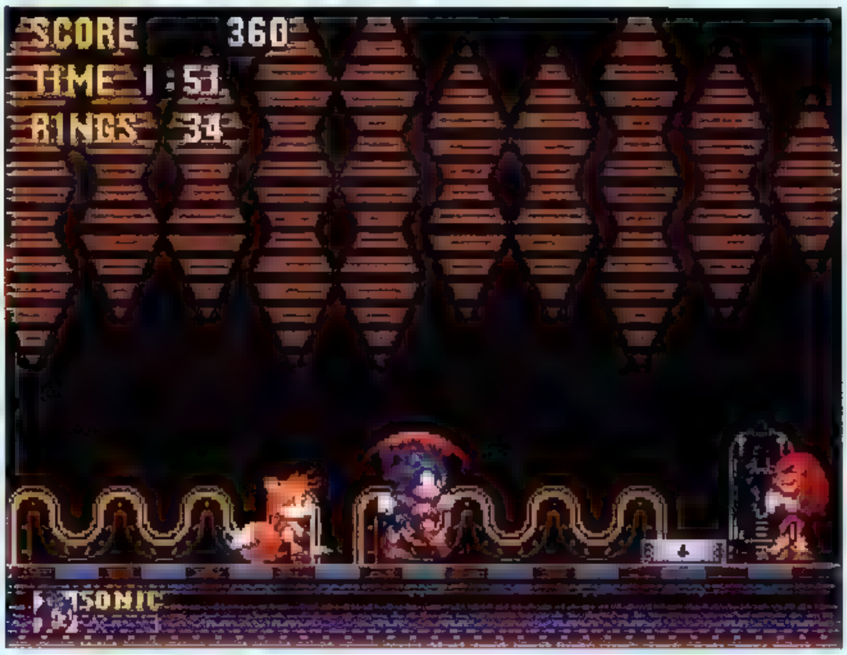

NO SAVE
ZONE 11
CLEAR
DATA SELECT

EXTRA POINT

エクストラ

この壮大な物語のすべてを見たいのなら、まずは「ソニック＆ナックルズ」にロックオンしてプレイしてみよう。ロックオン時のみ見られる演出もある。


SCORE 1600
TIME 4:30
RINGS 23
SONIC
x 14


SCORE 360
TIME 1:51
RINGS 34
SONIC

中ボスが登場

←アクト1にはエッグマンの作り出したメカが中ボスとして登場。通常はアクトの最後だが、ときには中盤から現れる場合もある。

ナックルズ

↑ソニックの強力なライバルとして登場するハリモグラのナックルズ。さまざまな場所でソニックのジャマをする。その正体は⁉

しまったのです。文明は一瞬にして滅亡し、歴史から消え去りました。

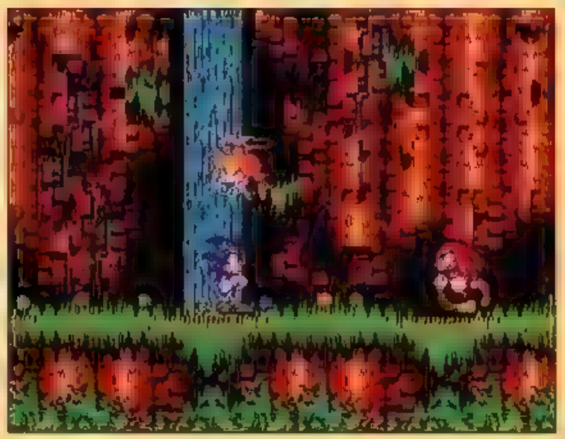
そしてこの出来事があった後……天空から舞い降りた神々が文明の一部分を“島”として修復し、“力の石”もろとも大空に放ってしまった……というのです。

流れ着いたリングと“島”の伝説……。なぜか無性に懐かしさにかられたソニックは、再び冒険へと旅立つ決心をしたのでした。

墜落したデスエッグから脱出したDr.エッグマンは、浮遊島にカオスエメラルドがあることに気がついていました。デスエッグの開けた大地の亀裂からキャッチできる、巨大なカオスエメラルドの反応。そのエネルギーを使えば、デスエッグを再び宇宙へ飛び立たせることも可能なのです。

カオスエメラルドを手に入れるため、浮遊島に急ピッチで基地を建設していくDr.エッグマン。そして、動物たちをさらってロボットへと改造し、環境変化マシーンで浮遊島の自然をより厳しいものへと変えてしまったのでした。「ダーーーーーッハッハッハッ！！ソニックよ、この島に来ても手遅れじゃ！今度こそカオスエメラルドとこの世界はワシのものになるのじゃーっ！」

さあ、役者も舞台も準備は万端。今ここに“ソニック・ザ・ヘッジホッグ”の新たな冒険が始まるのです。

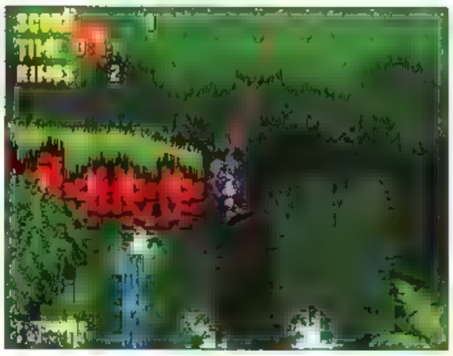


ZONE 1

ANGEL ISLAND ZONE
エンジェル アイランド ゾーン

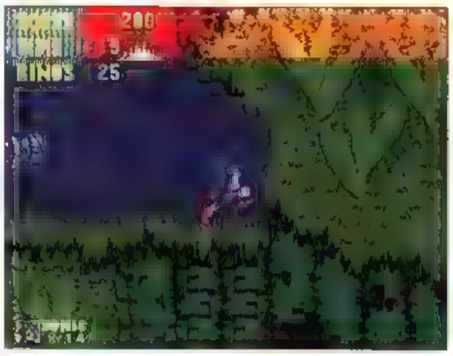
おなじみの緑につつまれたゾーン1だが、これまでのシリーズのカラーとは少々趣の違う深い緑に包まれている。コース自体はそれほど複雑ではないので、まずはダブル回転アタックに慣れておこう。4つあるスペシャルリングも確実に取っておきたい。両アクトのボスにはフレイムバリアが有効だ。

Catch up 1



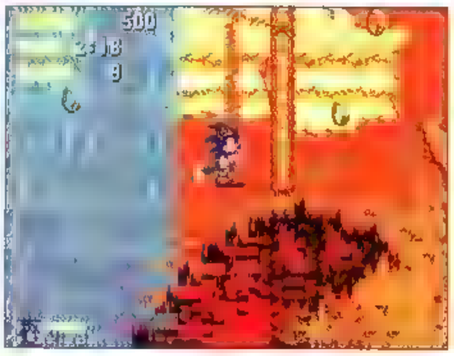
ロープにぶら下がって移動する場面。つかまる部分めがけてジャンプしよう。揺れているものはタイミングを見計らってつかまろう。

Catch up 2



ルートの下のほうにある水たまり。溺れることはないだろうが、バリアが消されてしまうことも多い。不用意に落ちないようにしよう。

Catch up 3



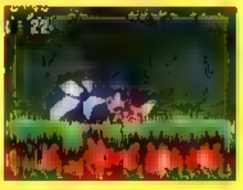
各所に存在するくずれる床。落とされるだけでなく、向こう側へ進めなくなることがある。くずれても画面外へ出して戻れば復活するぞ。

ACT 1 上下に分かれるルート

アクト自体はそれほど広くなく、ルートは上と下の2つに限定される。難しさにあまり変わりはないが、スペシャルリングはすべて下のルートにある。リングの数を気にしないのなら、下のルートを進むのが楽だ。アクト中盤でボスが森を燃やしてしまう。倒せないので、ムダに攻撃してリングを減らさないように。

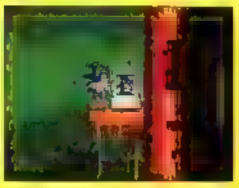
CHECK!

特に難しいポイントはない。中央付近の大木は、勢いがついていないと途中で落ちてしまうぞ。手前の1upも逃さないように。



↑この岩は、右側から押すことができる。上のトゲに注意して地面を壊し、リングと無敵をゲットしよう。

↓大木手前の1upは、2つのループの上をとび越して取る。マイルスにつかまって取ってもOKだ。

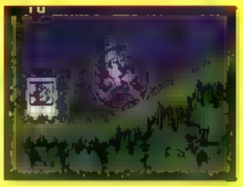


ACT 2 行き止まりはスイッチ

アクトの中盤で道がふさがれている場所がある。近くに岩で隠されたスイッチがあるので、そいつを押せば先へ進めるようになる。一気に進んでしまうのもいいが、1upがいくつもあるので探索しながら進んでみるのもいいだろう。アクト最後の敵戦艦の攻撃はレバーを右に入れて走りつづければダメージを受けない。

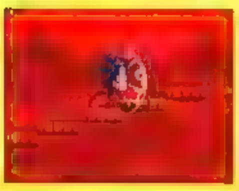
CHECK!

アクト内に1upが4つもある。比較的取りやすい場所にあるので、先を考えるのなら取っておこう。わざとやられて、増やすことも可能。

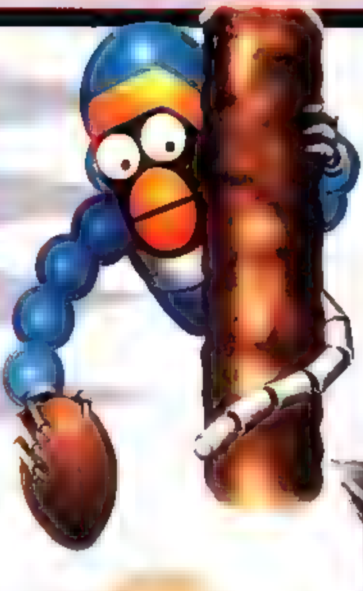


↑スタート直後の滝の上、滝のひとつ先の水の中、中盤の橋の上のほう、最後の滝の手前の水中にあるぞ。

↓中盤にトラップ仕立ての橋が2本かけられている裏返るタイミングを見計らってダッシュしよう



ENEMIES ザコキャラクター

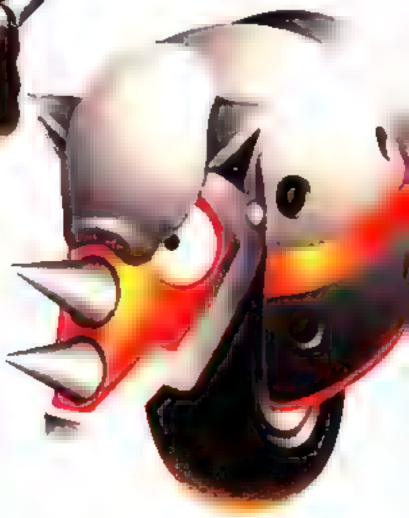


モンキー・デュード

←木につかまり、フラフラと腕を伸ばし木の実を投げつけてくる実に当たるとダメージだが、一度投げたらおしまいなので強くはない 無視して進んでしまおう

リノボット

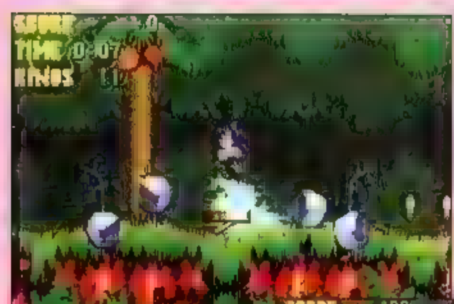
→一定の地表を往来し、ソニックを見つけるとスピードアップして突進してくる。スピンダッシュならツノのある正面からでも大丈夫安全にいくなら上から倒そう



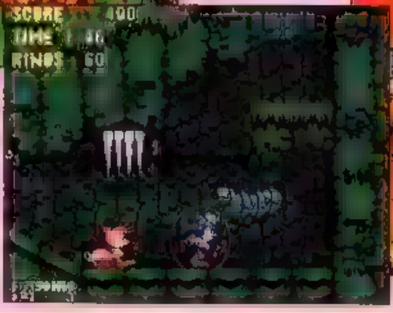
EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

「3」はストーリー重視で開発を始めたんですけど、こだわりすぎていたら間に合わなくなっちゃって。結局、本当に半分切ることになってしまいました(笑)。ここのゾーンはまず最初にインパクトを与えようということで、いきなり火炎放射機で火事を起こして色を変えてます。(ソニックチーム・飯塚)

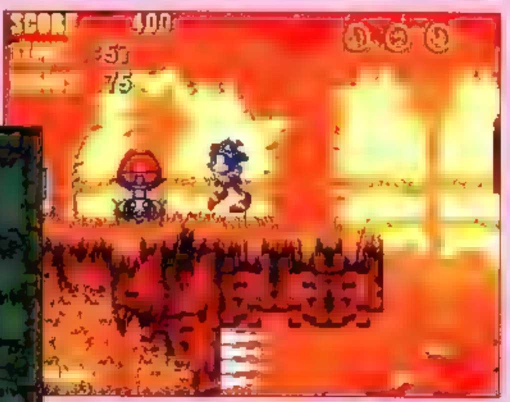


←スタート直後の岩の下にはスプリングがある。これで左の木に隠されたスプリングに乗り、上にあるアイテムを取ろう。



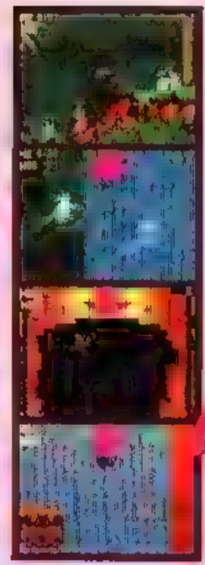
→あまり意識して進む必要はないが、上より下のルートのほうが楽。ただしトゲには要注意。スペシャルリングも確実に取っておこう。

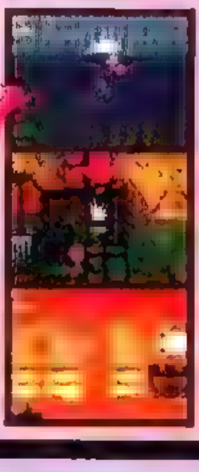
↓フレイムバリアの手前にいるフローラには要注意。弾が出たのを確認して攻撃しよう。このバリアがあれば対ボス戦は楽勝だ。



BEST CLEAR ROUTE

←スタートしたら、まっすぐ進んで下に降り、ループと滝を越える。大木を抜け、ボスの攻撃が終わったら再び下のルートを進もう。

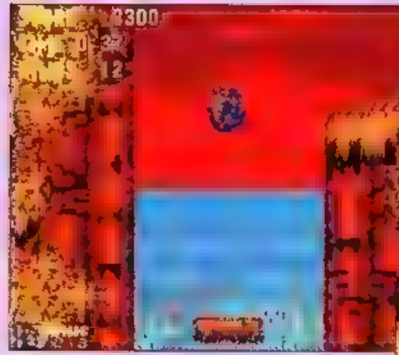




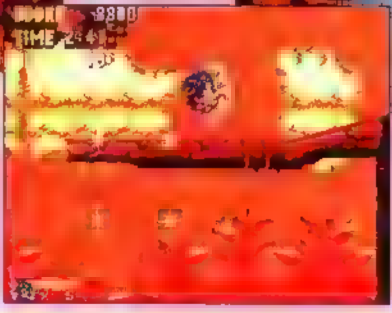
→1つ目の水たまりは無視して進み、2つ目の水たまりの中へ。スプリングで上へ抜けたら、右へ上がればすぐだ。バリアも取ろう。

SPECIAL RING ×2

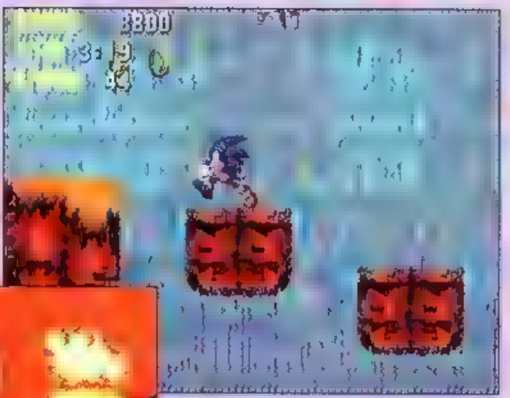
1個目はロープが連続したポイントの左下の壁の奥。2個目は、中盤のボス後のマーカーの先にある縦穴を落ちた左側の壁の奥にある。2個目はスプリングを使って取るため、縦の座標を合わせるのが少々難しい。落ち着いてジャンプ。



←滝は岩の下に隠されたスプリングで上がり、流木を乗り継いで上へと登る。フローラの先に1upがあるぞ。



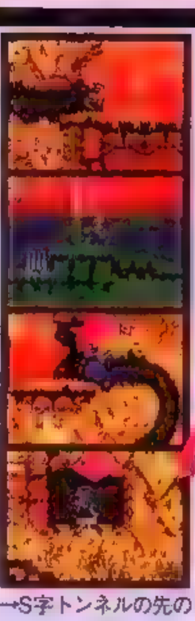
→1つ目の橋の下にあるサンダーバリアを取って、ルートのいちばん上へ登っていこう。少し右に1upもある。

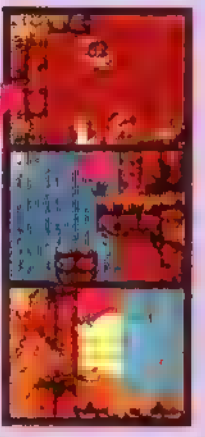


↑最後の大きな滝は右→左と上へ上がっていく。消える足場は出てすぐに乗れば大丈夫。最後のマーカー手前のバリアも取っておこう。

BEST CLEAR ROUTE

←トンネルを抜け、くずれる橋の先にある隠し通路を直進。トゲのある丸太に注意しながら水たまりを抜けると、また隠し通路があるぞ。

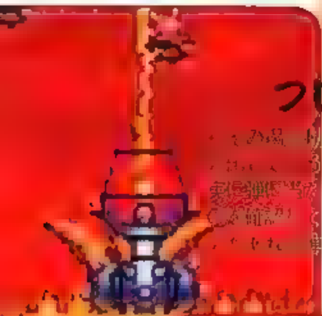




→S字トンネルの先のスイッチを押し、2つの橋の下を進み水中へ。1upのある場所を抜け、滝をスプリングで登っていこう。

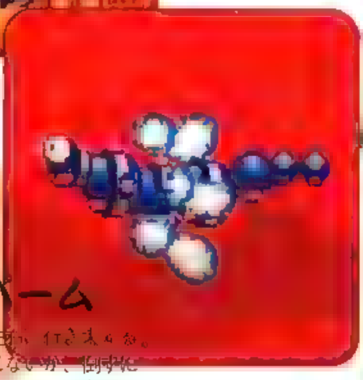
SPECIAL RING ×2

スタート直後のS字トンネルの先に1個目がある。トンネルにスピンダッシュで入れば確実に取れるぞ。2個目は、最後の大きな滝の滝つぼの右の隠し通路の先にある。ちょっと見づらいが、滝つぼから右へダッシュすれば入るのは簡単だ。



フローラ

[illegible]かず、左右に弾を吐[illegible]。ヘタに近づくと確[illegible]るので、弾を吐いた[illegible]から近づこう。バリ[illegible]は防げる。



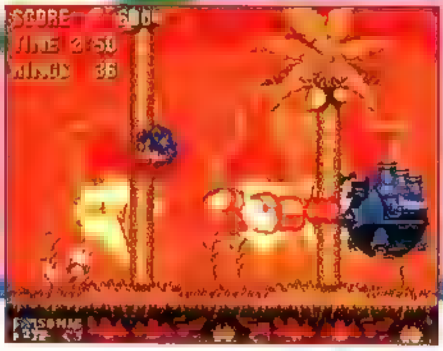
メラバーム

←空中や水中を左[illegible]。直接攻撃はしてこないが、倒すには頭を攻撃するしかない。動きを見てタ[illegible]回転アタックで倒そう。急いで進んで激突しないように。

ACT 1 BOSS

バリアがあれば楽勝、なくても難しくない

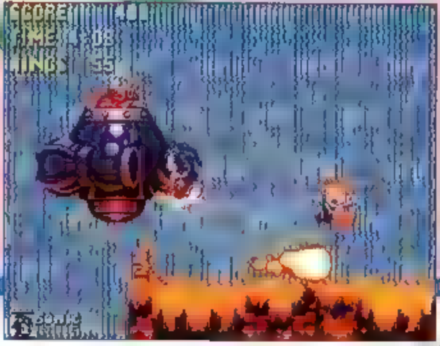
最初のボス火炎放射マシンは、吹き出す炎が武器。フレイムバリアがあればダメージはないので正面から、なければ少し離れて炎を出す前に上から攻撃しよう。下部の噴射口にぶつかってもダメージを受けるのでバリアがないときは注意。



ACT 2 BOSS

火の玉ダッシュで落ちないように

マシンの吐き出す炎は真下か斜め下方向。後者は地表を走ってくるのでジャンプで避ける。滝の中から出てきた瞬間を攻撃しよう。フレイムバリアがあれば炎のダメージは受けないが、ヘタに空中でダッシュすると滝つぼに落ちてしまうぞ。

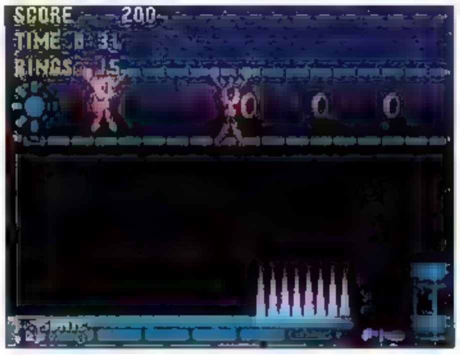


ZONE 2

HYDRO CITY ZONE
ハイドロ シティ ゾーン

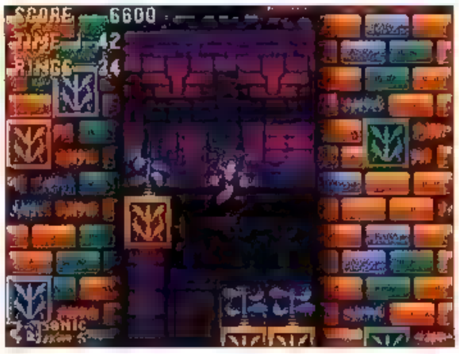
ナックルズに落とされた滝つぼの底には、広大な地下水路が待っている。ここのメインはスピード&ウォーター。水中を高速で駆け抜ける爽快感はカクベツだが、息継ぎは確実に行うようにしたい。アクアバリアがあるとゾーン全般で役に立つぞ。とにかく広いので、ルートの確保は確実に。

Catch up 1



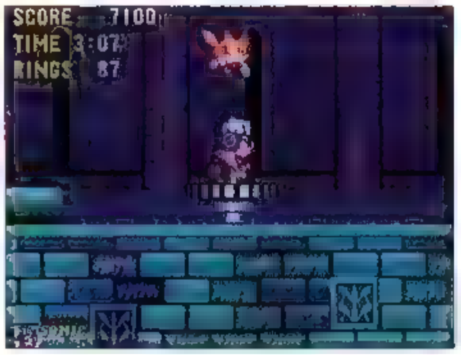
要所にあるベルトコンベア。つかんで移動するのはいいが、水中ではつかむと手を離すのが難しくなる。端でレバーを入れて離れよう。

Catch up 2



ソニックを浮き上げるファン。水中など見えるところ以外にも、突然壁からとび出す場所もある。うまく利用して上へ登っていこう。

Catch up 3



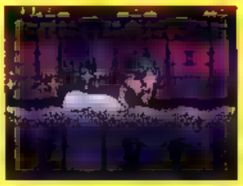
突然とび出すマジックハンド。つかまえられると、最高速まで加速することができる。先にはたいてい長いコースが待っているぞ。

ACT 1 水に入れずに進めるか!?

いきなり水の中に落とされるが、左にあるスプリングに乗れば水上へと登れる。マイルスに手助けしてもらえるのなら、水の中に入らないルートを進むこともできる。水中を進んでいく場合、今回も息継ぎは必至となる。アクアバリアさえあればかなり楽に進めるので、取ることができたら大事にしながら進もう。

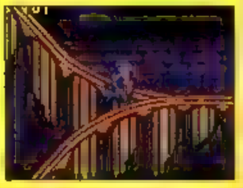
CHECK!

水中では窒息以外に、敵の存在も怖い。不用意にスプリングなどに乗るとぶつかってしまうことも多々ある。できるだけ倒しておこう。



↑今回初の水切りダッシュ。勢いがないと途中で落ちてしまうが、下のルートを進むのもまたいいかも。

↓クロスする道は先にあるスプリングに触れてしまうと戻れなくなる。欲しいアイテムがあるときは注意。

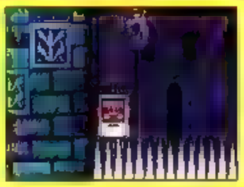


ACT 2 さらにスピードアップ!!

スタートすると、すぐに左から壁がせまってくる。スプリングを使って、ためらいなく進むのがベスト。アクト1よりさらにスピードが出るが、道は複雑ではない。マジックハンドなどのしかけに身をまかせ一気に進もう。スペシャルリングは、どちらもスピードがいったん下がるポイントにある。落ち着いてゲットだ。

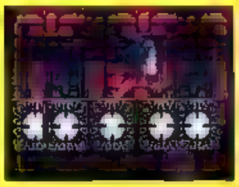
CHECK!

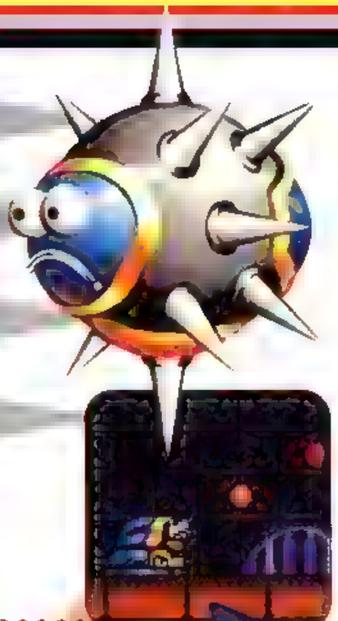
スピードに身を任せれば、息継ぎは必要ない。気泡の出る場所もほとんどなく、アイテムも少ないので速度を落とさず、まっすぐ行こう。



↑流れついてきた先に置いてあるエッグマンのボックス。破壊するとダメージを受けてしまう。要注意!

↓速度が落ちる場所に配置されている移動ブロック。移動コースをよく見て乗り継げば、上へ行ける。



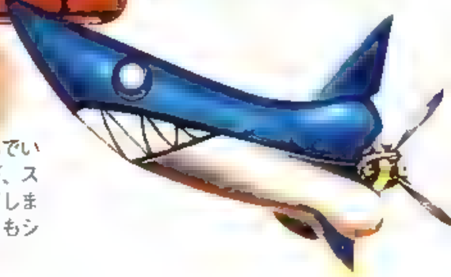


ポイントデクスター

←金属のハリセンボン。トゲを出し入れしながら泳いでいる。トゲが出ている間はダメージをくらうばかりか、倒すこともできない。確実に倒しておくべき存在だ。

ポンタ

←水中に配置された固定砲台。近づくと弾を3発連続で撃ってくる。正面から攻撃すると撃たれるので弾の合間を見計らってとび越して壊す。弾はバリアで防げるぞ



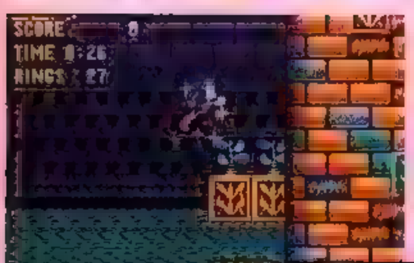
ジョーズ

→特定の場所をまっすぐ飛んでいくだけなので対処は簡単だが、スピードが出ていると激突してしまうことが多々ある。正面よりもジャンプして上方向から倒そう

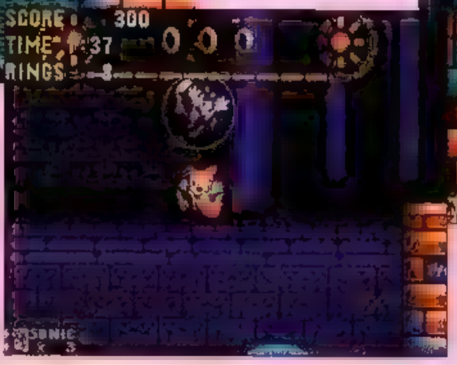
EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

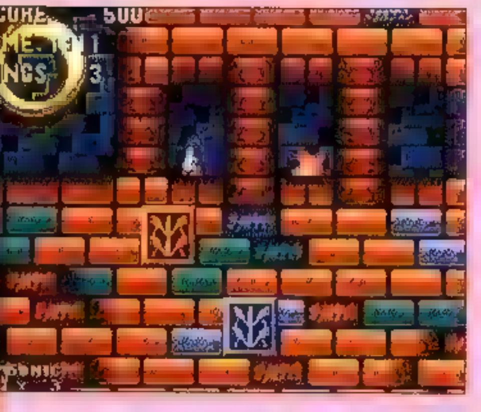
前半のハイスピード面を作ろう思いまして、前作のケミカルプラントとイメージがダブってますね。マップの広さも「2」でメガドライブのラムの持てる限界だったんですけど、プログラマーの努力によってさらに大きくすることができました。ルートも3キャラ分用意してありますよ。(飯塚)



←マイルスの手を借りなくても、アクト前半のコンベアとファンを使えば水のない上のルートを進める。



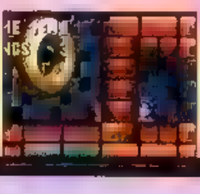
→間欠泉に吹き上げられた後の道は2つ。左にはスペシャルリングがあり、右には水上ルートがある。どちらを選んでもクリアは可能。



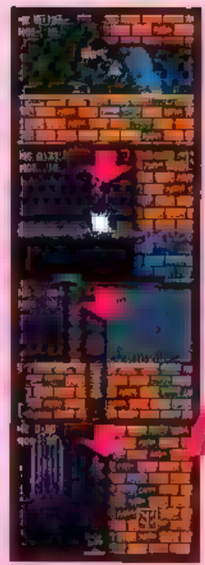
↑2つ目のスペシャルリングのある場所には、後半の水中ルートからは行けない。取りたいのなら、後半も上のルートを選んで進もう。

SPECIAL RING ★★ ×2

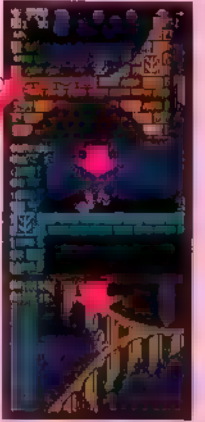
まず1個目は1つ目の間欠泉の左のマーカーの右上にある。通常のジャンプでは届かないので上から行くかマイルスに手助けしてもらう必要がある。2個目はアクト終盤。最後の滝が落ち込む水たまりの中からファンで上がった左手奥にある。



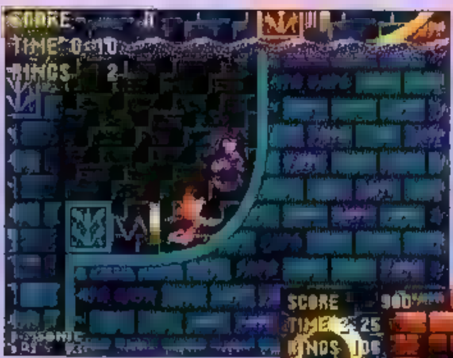
BEST CLEAR ROUTE



←スイッチを押して流された直後にある隠しスプリングで水上に出る。コンベアを乗り継いた先の坂を転がって垂直ジャンプ！

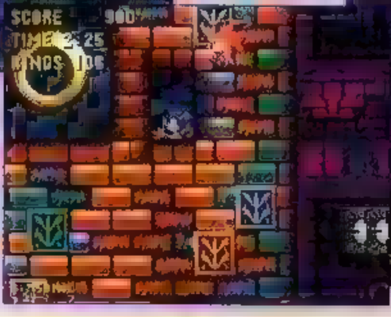


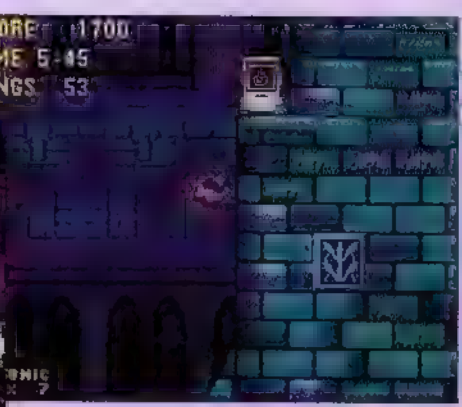
→ファンで上へ登れたらそのまま水上を右へ右へと進む。後半、わずかに水中を経由して再び水上へ。スペシャルリングも1個取れる。



←スプリングに身を任せれば上へ。ついでに1upも取っていこう。ちなみに、オリジナルモードにはスプリングがないので注意しよう。

↓後半もほぼ一本道。2回目の水切りダッシュ後の一気に上へ行くが、ここで一度下へ降りてバリアや1upを取ってくるのもいい。

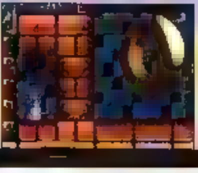




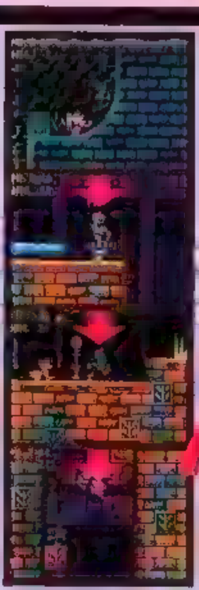
→前半はあまり考えず一気に進む。中盤のこの場所まできたら、移動ブロックに乗りスペシャルリングを取ろう。

SPECIAL RING ★★ ×2

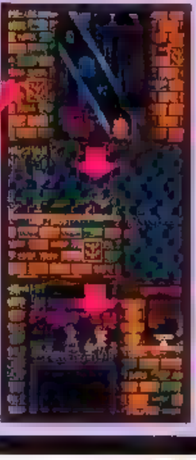
アクト中盤、縦に3回つづくらせんハーフパイプを下って行きついた先の移動ブロックの左の壁の中に1個目がある。2個目は後半、2度目の水切りダッシュのあと、やはり行きついた先に上下に動く柱が2本ある。その右上の壁の中だ。



BEST CLEAR ROUTE



←クリアを目指すだけならほとんど一本道なので、道なりに進めば自動で途中、操作可能になる場所では右へ向かって進もう。



↑後半も同じようなパターンが繰り返される。スピードが落ちたら、周囲にいる敵にも注意しよう。最後はナックルズがお出迎え(?)だ。

ヤドリン

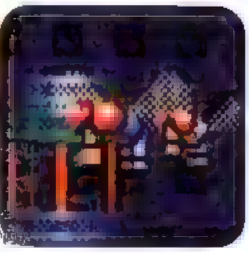
←左右にいそがしく動き、近づくと背中のカラを上空へと飛ばす。とび越そうとすると必ずこれに当たるので、正面からゆっくり近づきながら転がって処理する。

ガブッチョ

→フラフラと近づき、噛みつく。噛みつかれている間はリングが減り、ジャンプもできなくなるので、レバーを左右に入れて振り払おう。地上に飛び出してくることもある。

ブンブン

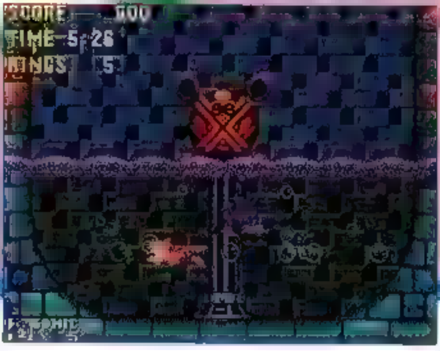
→姿が見えると、ゆっくりとこちらに近づいてくる。2匹対になっているがあまり意味はない。大きいほうを倒せば小さいほうは逃げていく。地上にしか現れない



ACT1 BOSS

回されてもあわてず下から攻撃しよう

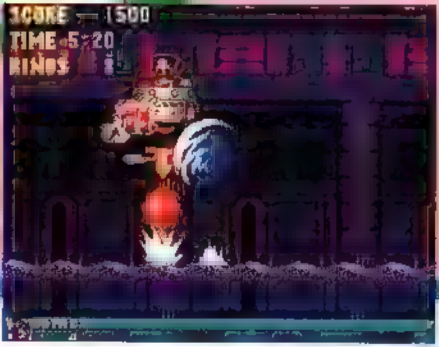
洗濯そうのような地形を2回往復し、中央の柱に合体し水をかき回す。体当たりは画面中央付近でジャンプでかわし、合体後下からダブル回転アタックで攻撃すれば簡単に倒せる。本体の周囲をまわっている噴射口には触れないように。



ACT2 BOSS

水流に巻き込まれる前に攻撃すべし

プロペラが起こす水流に巻き込まれると確実にダメージをくらう。直前に降りてきたところを1～2回攻撃し、距離を離して待とう。また、エッグマンが落とす爆弾の水柱に乗ってジャンプし、攻撃する手もあるが、これは少々危険かも。

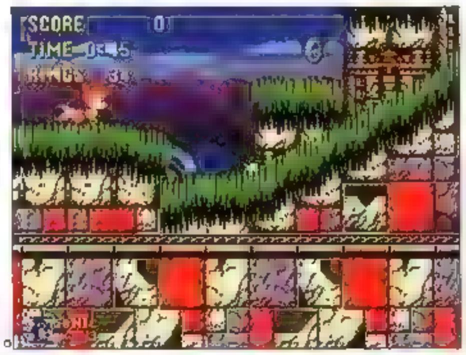


ZONE 3

MARBLE GARDEN ZONE
マーブル ガーデン ゾーン

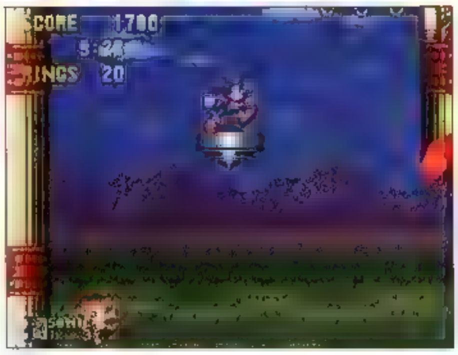
間欠泉によりとばされてきた先には、神秘的な庭園が広がっている。マップはさらに広大になり、しかもここ独自のしかけが満載だ。ゾーン自体が複雑に入り組んでいるため、下手な足止めはタイムアップにつながる。唯一の頼りの道しるべに沿って足早に進んでいこう。敵もクセのある連中ばかりだ。

Catch up 1



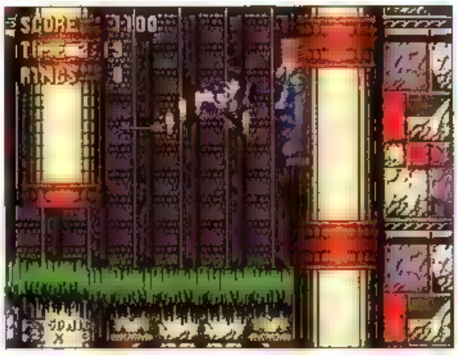
地面からせり出した謎のホイール。接触してその場でスピンダッシュすると近くのしかけが起動する。袋小路にはたいていこれがある。

Catch up 2



要所に置かれた金属のコマ。乗って歩くとその方向へゆっくり上昇し、減速すると下降する。地面につくと地形に沿って走り出すぞ。

Catch up 3



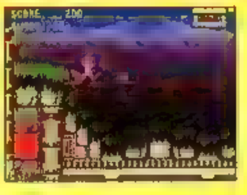
壁のレリーフは近づくと口から矢を撃ってくる。光っている間に額にある石を攻撃しよう。壊すと近くのしかけが起動することもある。

ACT 1 矢印の先を目指そう!

垂直に近い急な斜面を下り降りる。ソニックでこの斜面を登るのは難しいので一気に下まで降りてしまおう。アクト自体かなり広いが幸い標識が至る所に配置されているので、迷ったらひとまず矢印の方向へと進んでいこう。このゾーンでも途中ボスの顔見せがあるが、やはり倒すことはできない。手出しは無用だ。

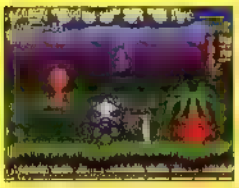
CHECK!

地面にトゲが多いため、空中を自在に動けるコマは重要な存在。レバーをうまく使って制御できるようになろう。天井のトゲに注意。



↑真っ黒い沼地は沈んでしまうとやられてしまう。沈む前に何度もジャンプして水面を移動していこう

↓後半、トゲのついた鉄球がいくつも出てくる。前触れなく出現するので、激突しないようにゆっくり進め

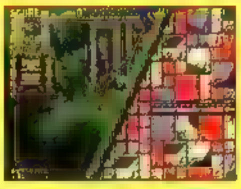


ACT 2 さらにスピードアップ!!

とにかく敵とトゲが厳しいアクト。少しでも気を抜くとすぐにダメージを受けてしまう。コマを利用して、空中を進むようにするのがベスト。後半、エッグマンの登場とともに、遺跡全体が浮上していく場面がある。一部固定された地面との間にはさまれるとオダブツなので、スピンダッシュを使って駆け抜けよう。

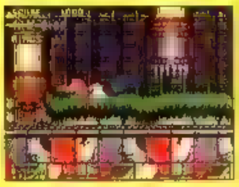
CHECK!

敵やトゲが巧妙に配置されている。スプリングの先にトゲがあったり、地中に敵が隠れている。リングを失いたくないなら慎重に進め。

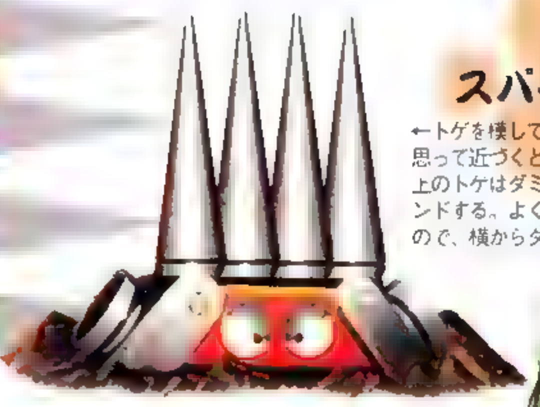


↑綱のついたリングに捕まればホイールが上へ引き上げてくれる。上まで行けたら反対側へジャンプ。

↓トゲのついた柱が上下している。動きが速いので上がるタイミングを見計らってダッシュで抜ける

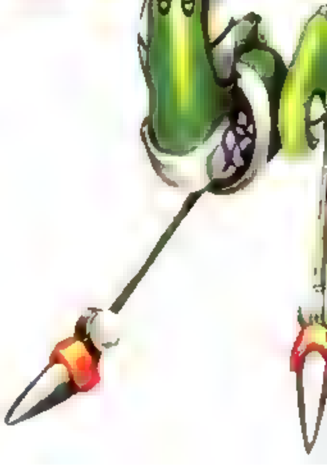


ENEMIES 敵キャラクター



スパイカー

←トゲを模している敵。トゲだと思って近づくと、弾を撃ってくる上のトゲはダミーで、乗るとバウンドする。よく見ると判別できるので、横からダッシュで倒せ



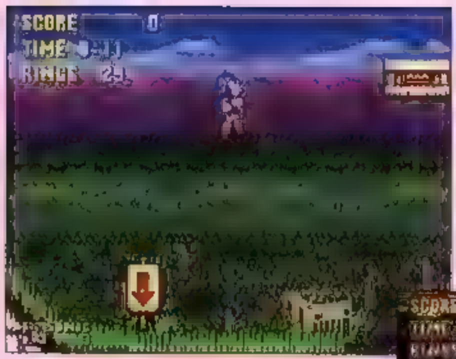
マンティス

→じっとしているが、ソニックが近づくとジャンプする。他の敵と同じようにとび越そうとするとぶつかるので、下をくぐるか、ダブル回転アタックで処理しよう。

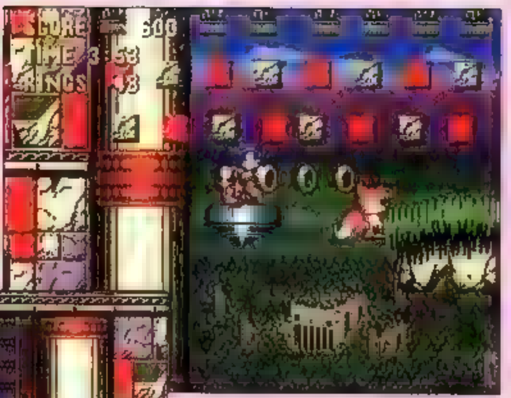
EPISODE エピソード

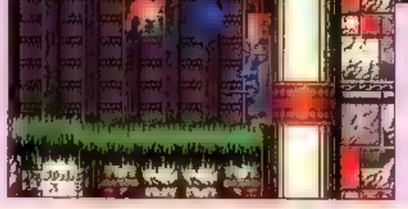
FROM SONIC TEAM

地面がガガガッって、パターンで動いていくところがありますけど、あれは「1」のときからやりたかったことだったんです。ゾーン1でエッグマンがぶら下げていた大玉を、あのしかけを使ってソニックのうしろから転がす、というものだったんですが、当時はできなかったんですよね。（中）



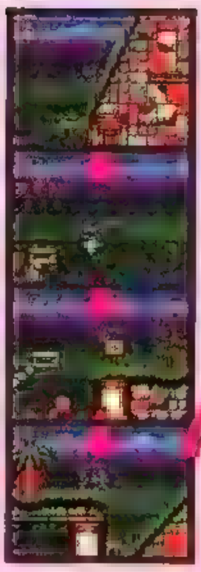
←斜面に身をまかせて走る。途中スプリングでうまくとぶことができれば、上のほうのルートを進むことができる。





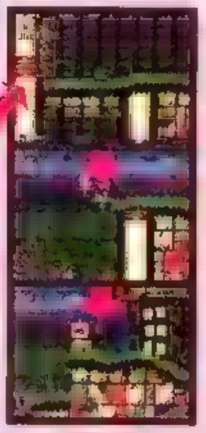
→袋小路になっているルートも、ホイールやレリーフを使えば進めるようになる。ボスが道を切り開いてくれる場合もあるぞ。

↑コマは特定の縦穴を上下に登れたり、壊れない地面を破壊することもできる。各所で重宝するので、できるだけキープしていこう。



BEST CLEAR ROUTE

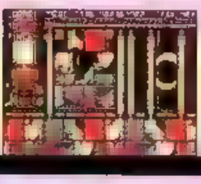
←斜面は一気に最下層まで駆け下りよう。右へ進み、1個目のコマが見えたらそれを使っ左へ。行けるところま行けたら再び右へ。

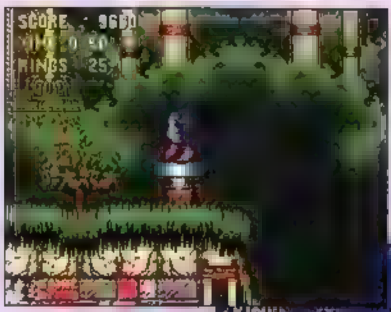


→マーカーから右へ進めばスペシャルリング、左へ進めば1upがある。リングのある方向へ道なりに進んでいけばボスの場所へ出る。

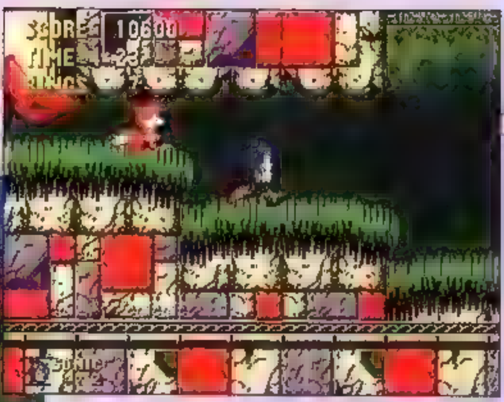
SPECIAL RING ×8

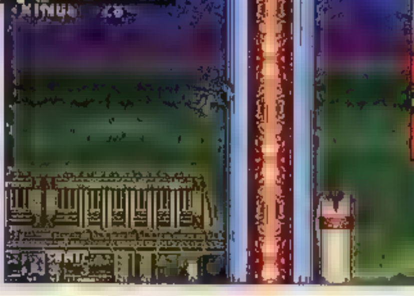
ここにはなんと8個もスペシャルリングがある。左上の写真の上ルートの4個（無敵の右の隠し通路ほか）、下ルートの沼の左側にあるものが取りやすいが、どれも隠し通路の先にある。後半のものはコマやスプリングを使って探そう。





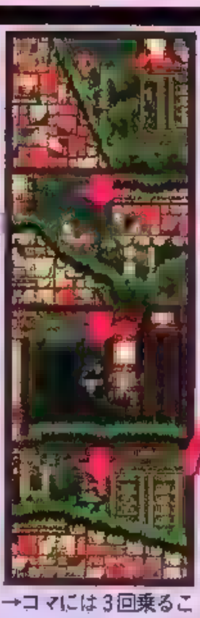
←ストッパーに乗ったコマは乗ると勢いよく滑り出す。一気に進んでしまうので、ゆっくり探索したいときは無視して進もう。





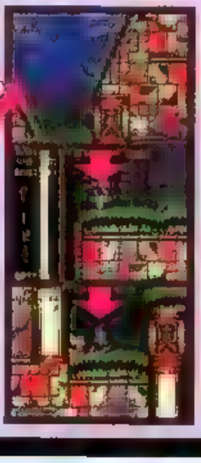
→らせん状に移動する柱はソニックがいる方向でボタンを押すと、その方向に降りられる。ただし一度降りると反対側へは行けない。

↑エッグマンの出現とともに地響きを立てて浮かぶ遺跡。閉じこめられたらアウトなので、リングを惜しまずダッシュで進んでいこう。



BEST CLEAR ROUTE

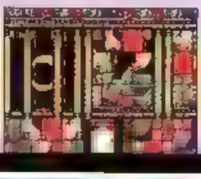
←非常に長いアクトだが、道なりに進めば迷うこともない。基本的には右→下へと進んでいくが、左へ進むこともままあるぞ。

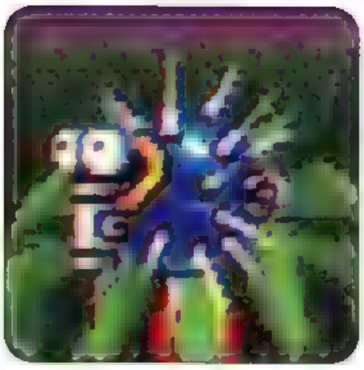


→コマには3回乗ることになるはず。寄り道をしないのなら、身を任せてしまおう。後半背景が動き出すところを少し進めばゴール。

SPECIAL RING ×3

1個目はマイルスの手を借りてスタート直後の上ルートへ行き、ループ後の回転する柱を左へ降りよう。2個目は最下段ルートの中盤。スプリングのある穴の右奥にある。3個目は後半のコマを使って登る空洞の左下を進んだ先にあるぞ。





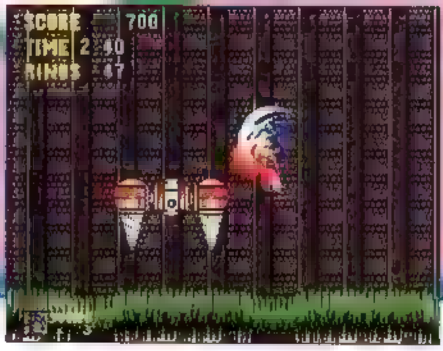
ハリセンボン

↑空中を浮いて移動している。前ゾーンのポイントデクスターに似ているが、出現と同時にトゲを出しており、その時間も長い。トゲを引っ込めたら攻撃しよう.

とがった岩だけを避けていれば大丈夫

ACT 1 BOSS

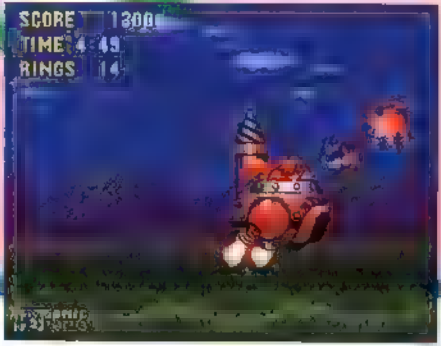
アクト中にちょくちょく顔を出したガキーンというマシン。天井を掘って隠れ、再び現れるという行動を繰り返す。掘っている間、落ちてくる岩を避け出てきたところを攻撃する。本体はドリル、岩はとがったものだけに注意していよう。



空中戦はリングを回収するのが難しい

ACT 2 BOSS

後半で浮上した遺跡を破壊し、逃げるエッグマン。ボス戦初の空中戦だ。空中を上下や後方から攻撃してくる本体にジャンプかマイルスのシッポで攻撃しよう。落ちてもマイルスが助けてくれるが、ダメージを受けるとリング回収が難しい。

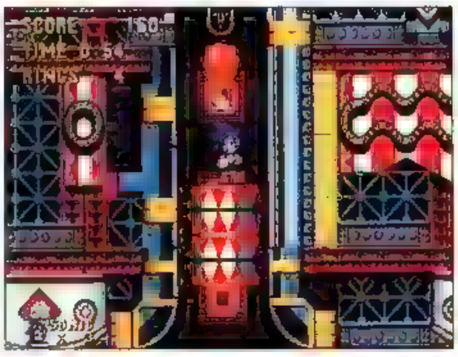


ZONE 4

CARNIVAL NIGHT ZONE
カーニバル ナイト ゾーン

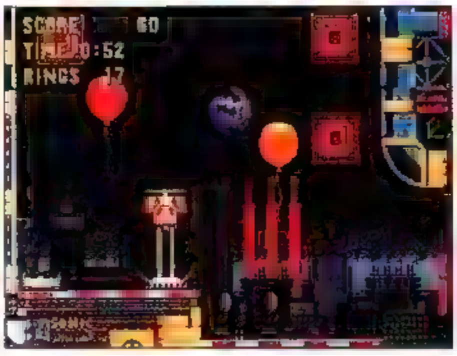
２人がたどり着いた場所は、ネオンが鮮やかな夜の風景。気分はまさにお祭りだが、ゾーン自体はテクニカルでなかなかの難所だ。特殊な操作が必要なしかけがいくつも配置されており、これらの使い方を知らないとつまってしまうこともある。逆にうまく使うことができれば、意外な道が見つかるぞ。

Catch up 1



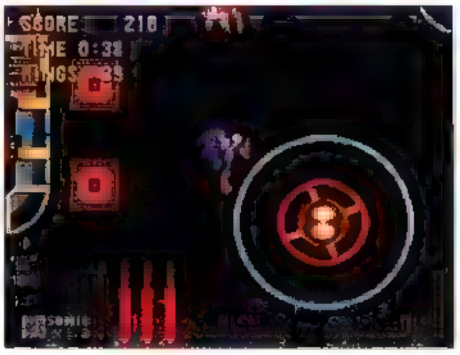
ギンガムチェックの動くドラム。動いているものと止まっているものがある。動いているものは壁にはさまれるとつぶされるので注意。

Catch up 2



風船は上に乗るようにジャンプすると、割れてさらに大きくとぶことができる。また、水中で割ると中から空気が出て酸素補給ができる。

Catch up 3



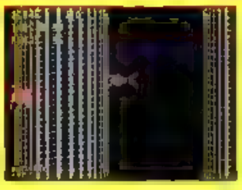
回転している車輪は、「1」のとき同様、乗ると重力を無視して周囲を回転する。回転方向に走り勢いをつけて大ジャンプができる。

ACT 1 しかけをうまく使おう

見た目はまっすぐにしか進めないようだが、スタート後に少しのところにある３つの風船と車輪を使うと、上のルートへ進むことができる。行く手間は少々かかるが、かなりのショートカットとなるので進んでみるのもいいだろう。スペシャルリングもこれらのしかけを利用しないと取れない。使い方を把握しよう。

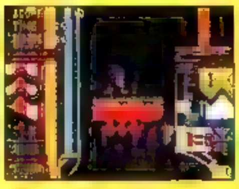
CHECK!

止まっているドラムは飛び乗ると上下に動き出す。この動きに合わせてレバーを上下に入れるとさらに大きく振れる。うまく使おう。



↑光る柱はつかまると回転しながら移動する。上下どちらに移動するかは光の動きで判断することができる。

↓風船がしかけられた足場乗ると下がり、とふと上がる。小刻みにジャンプして上へと移動しよう。

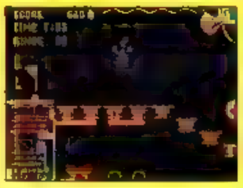


ACT 2 ルートはますます複雑に

複雑に折り重なったルートがつづく。敵がそれほど多くないのでやられることはないだろうが、ボスにたどり着いた時点でタイムオーバーになってしまうこともよくある。バンパーやドラムなどで足止めをくらわないようにしよう。アクト中盤、ナックルズが背景の電気を消してしまうが、プレイにはさほど影響はない。

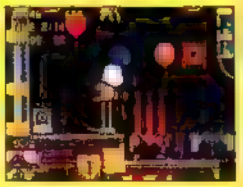
CHECK!

アクト１にもあったらせん状に降りる斜面はタイミング次第で下側に行くこともできる。下りる勢いを殺すか、下から登ってみよう。

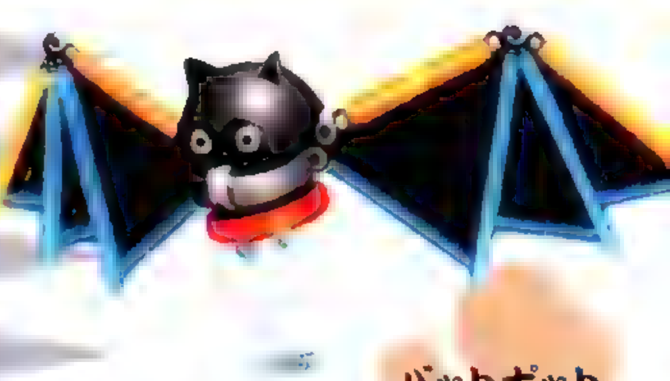


↑多数配置された半重力装置に乗ると左右の制御以外ができなくなる。身を任せゆっくりと移動していこう。

↓大砲は発射口に入ると５方向に動き始める。斜め上を向いたときにボタンを押せば、一気にとべる。

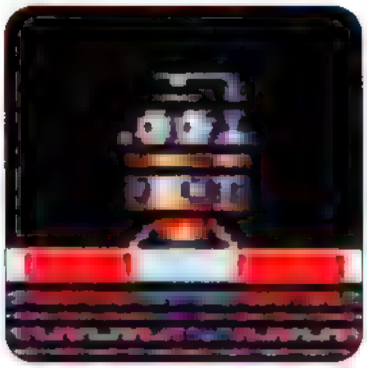


ENEMIES 敵キャラクター



バットポット

↑ソニックが近づくと動き出し、ゆっくりと追ってくる。これといった攻撃はないが、倒さない限りいつまでもついてくるので、姿を見たら早めに処理してしまおう。



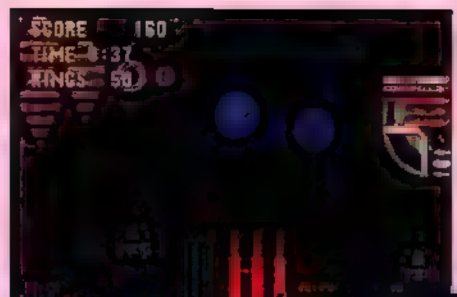
スパーク

←天井のある床に、必ず静止している。一定時間経つと天井へとテレポートし、その際電撃を４方向に撃ち出す。移動したあとを攻撃するのが確実だ。電撃にも注意。

EPISODE エピソード

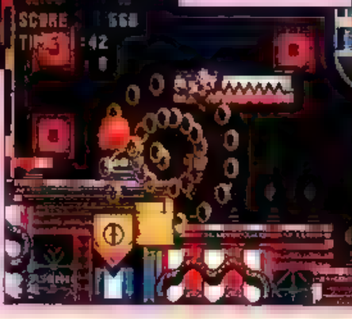
FROM SONIC TEAM

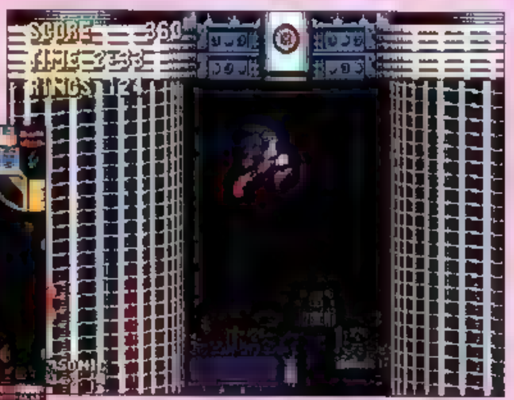
アメリカでの開発中に、ショッピングセンターによく移動遊園地が来てまして、ここはそれがイメージです。移動遊園地って一応、観覧車とかコーヒーカップもあるんですけど、単なる手すりがあるだけなのにすごいスピードでブンブン回ってて（笑）、それが非常に恐かったのを覚えてます。(中)


SCORE 160
TIME 3:37
RINGS 50

←ショートカットするなら、最初の半重力装置の上に並ぶ3つの風船を使って上へ進む。ただし一部マイルスの手を借りる必要がある。

↓光の柱が3本連なった右上にスペシャルリングがある。2本目の柱でなるべく高い位置まで移動して右の柱へと乗り継げば行ける。

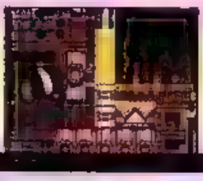

SCORE 560
TIME 3:42

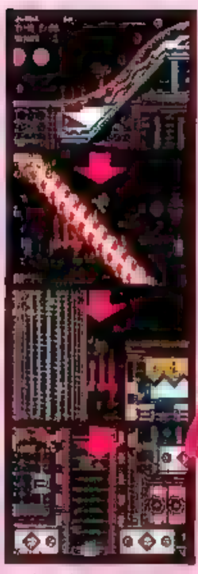

SCORE 360
RINGS 124

→調子に乗って走っているとこのとおり。背景のハデさに敵がとけ込んでいることも多いのでよく見よう。クラマーは弾にも注意。

SPECIAL RING ×6

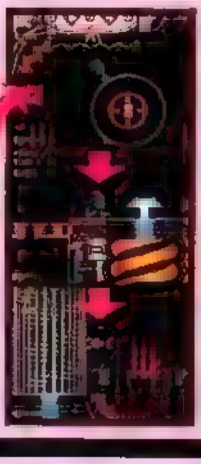
リングは全部で6個。取りやすいのは、前述のショートカットルートの途中にあるものや、最初のらせん斜面の左側にあるものだ。終盤の光る柱が2本あるいは3本並ぶ場所の右側にもそれぞれある。1個はナックルズ専用ルートの終盤に。



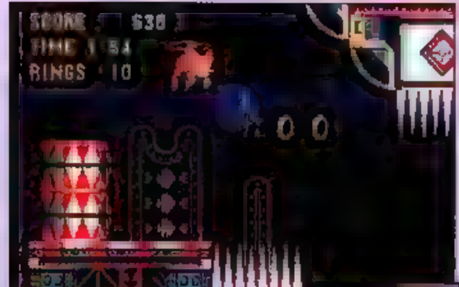


BEST CLEAR ROUTE

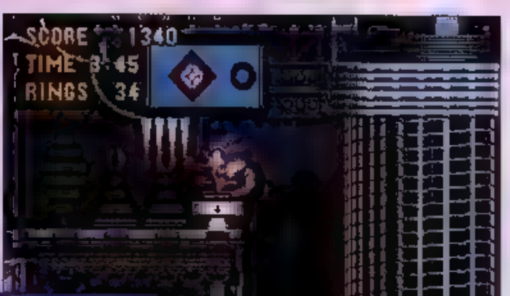
←まっすぐ進んでらせん斜面を下り、その勢いで光の柱を登る。すかさず右の足場から進み、突き当たりの装置で上へと行こう。

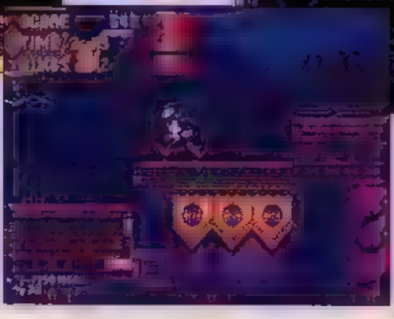


→すぐ上の車輪を使って上へ向かい、右へ。黄色いチューブに入り、右へと進むと左の3本柱が見えてくる。ゴールはすぐ先だ。


SCORE 630
TIME 1:54
RINGS 10

←ショートカットする道がないぶん、迷うことは少ない。ナックルズが登場するまでは道なりに進んでいこう。


SCORE 1340
TIME 3:45
RINGS 34

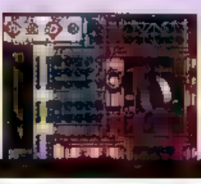


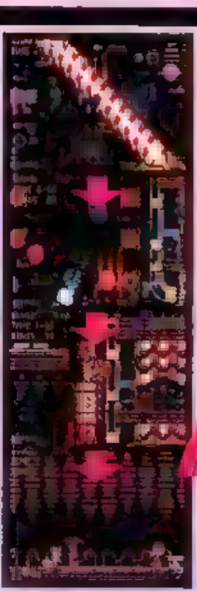
→ナックルズが電気を消した後、水に潜るルートがつづく。息継ぎは風船を割って行う。手前にあるアクアバリアを持っていると楽だ。

↑後半の3本の柱の左にスイッチがある。通路にスイッチがあるため、押さずに進むことはできない。これを押すとアクトに光が戻る。

SPECIAL RING ×5

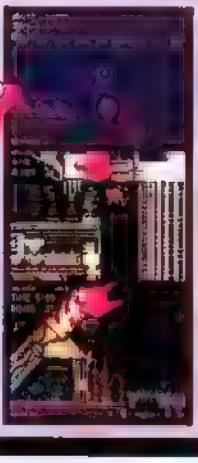
アクト2は5個。最初の大砲の左の隠し通路に1個目がある。2個目は、序盤スパークが3匹並ぶ場所のちょうど上だ。そこから左上の少し進んだルート最上段に3個目がある。残り2個は後半、風船を使って登る場所を探してみよう。



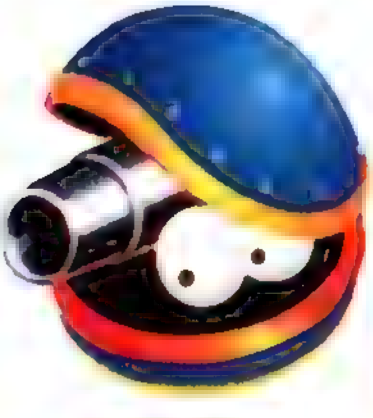


BEST CLEAR ROUTE

←一気にらせん斜面を駈け降り、しかけに身を任せて進む。大砲の先にあるドラムを上下に揺らして上→右と行けばナックルズが出現。



→窒息に注意し水中を経由、スイッチのある3本柱まで進む。クロスするらせん斜面は一度下へ降り、左へのびる方に進むと近道だぞ。



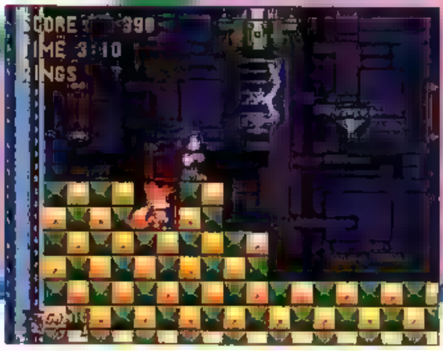
クラマー

↑固い甲羅を持つ砲台のような敵。上に乗ると大きくはじき飛ばされてしまうが、ジャンプ台のように使うこともできる。弾を撃った直後を攻撃すれば倒すことができる。

ちょっと他力本願だけど仕方ない!?

本体と下部のコマが分離し、コマが壁にはね返りながら足場をくずしてくる。まず通常攻撃を本体に当て、動きを止めたところにコマをぶつければダメージを与えられる。本体をコマの近くで止めるのがコツ。コマに乗って動くのも有効。

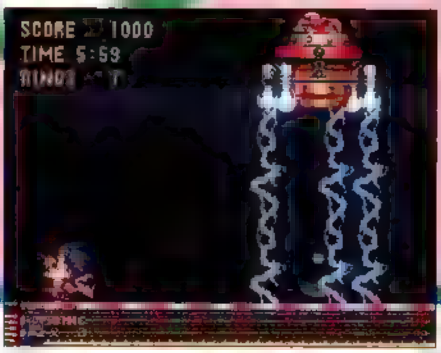
ACT1 BOSS


SCORE 390
TIME 3:10
RINGS

電撃を出し始めたら距離を開けて待とう

マシンの下部にある球を落とし、そこに吸引力のある電撃を起こしてくる。移動しているときはダブル回転アタックで攻撃し、球を落としたら吸いよせられないようにエッグマンと反対方向に走ろう。球を回収しているときも攻撃のチャンス。

ACT2 BOSS

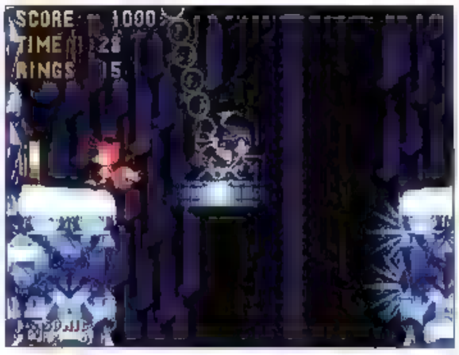

SCORE 1000
TIME 5:59

ZONE 5

ICE CAP ZONE
アイス ギャップ ゾーン

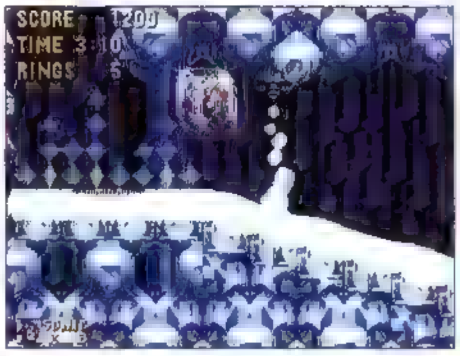
大砲でとばされた先は一面の銀世界。ソニックは雪原に突き刺さったスノボに乗って超スピードで滑走。凍てついた氷の世界へと突入していく。序盤の布石どおり、ここはスピード&タイミングのゾーン。アイスバーンの上を一気に突き進め。ただし、進み方がわからないとループしてしまうかも!?

Catch up 1



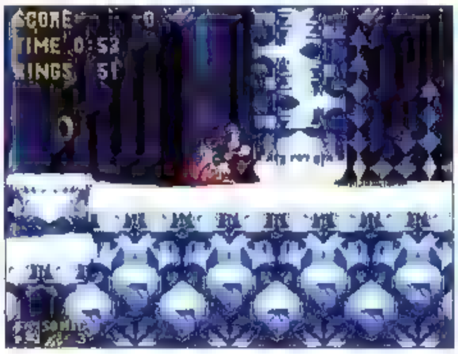
鎖でぶら下がったブランコ。後方からダッシュして乗ると大きく上に跳ね上がる。タイミングを見計らって次の足場へとジャンプだ。

Catch up 2



冷却ガスを吹き出しているトラップ。ガスに触れると体が凍り、氷が割れた瞬間ダメージになる。2Pが攻撃してやれば回避できる。

Catch up 3



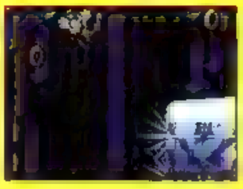
上下に動く氷柱は動きが速く、つぶされることも。すばやく抜けよう。また、動いていなくても、乗ると動き出すものもいくつかある。

ACT 1 道はほぼ一直線だ!

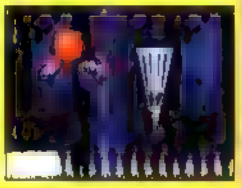
スノボイベントの後は、ほぼ一本道。道をふさぐ氷の壁を破壊して進もう。アイスガスの噴射口を抜けると縦にループする斜面に突き当たる。ここは途中にある氷の足場にタイミングよく乗ることで先へ進むことができる。2つ先のループの斜面はスプリングを使ってとぶのが少々難しい。タイミングをつかもう。

CHECK!

ブランコは上に乗って勢いをつけてもあまり動かない。少し後ろに下がりスピンダッシュで乗り込もう。スプリングを使う場所もある。



↑単なる背景に見える氷のトゲはぶつかるとダメージとなる。ブランコのそばに多いので注意しよう。



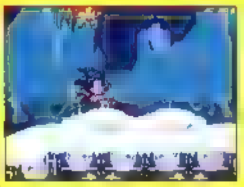
↓ツララは近づくと落ちてくる。落ちた後は足場になるので、あわてずにゆっくり待って移動する。

ACT 2 上を行くか下を行くか!?

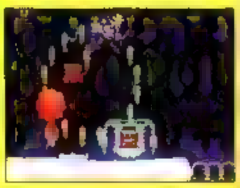
ここもそれほど複雑ではない。ルートはいくつか存在するが、どのルートもハイスピードで展開する。スタート直後のサンダーバリアをうまく使って、最上段のルートを進めば、かなり楽だがスペシャルリングを1個見逃してしまうことになるので、よく考えて進もう。下のルートはトランポリンの使い方が勝負だ。

CHECK!

アクト中盤にあるトランポリンはジャンプボタンを押す必要はない。乗った反動でとび、勢いが足りなかったらもう1度乗ってとぼう。

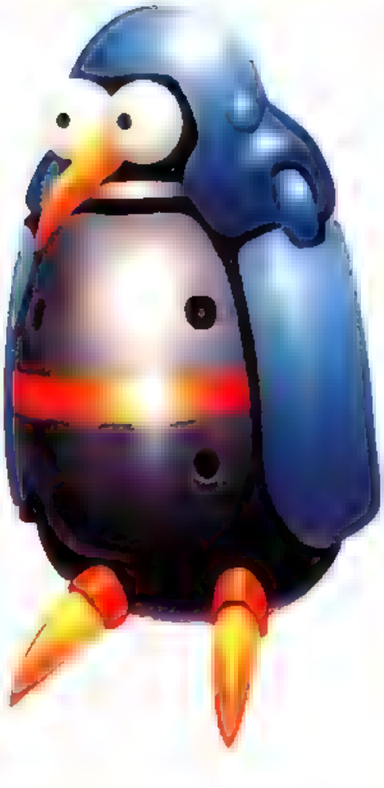


↑見にくいが、雪が積もっている場所はスピードが落ちる。スピンダッシュで雪をかき消して進む。



↓下ルートの後半にあるエッグマンアイテム。上のトランポリンから落ちるとぶつかってしまうことも。

ENEMIES
主なキャラクター



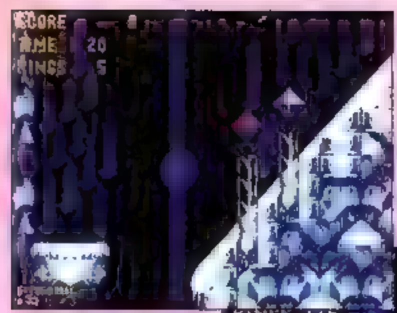
ペンギネーター

↑ヨチヨチと歩き、はらばいになって滑ってくる。強くはないが、スピードが出ていると激突してしまうことも多い。移動するときは転がりながら行くのが安全。

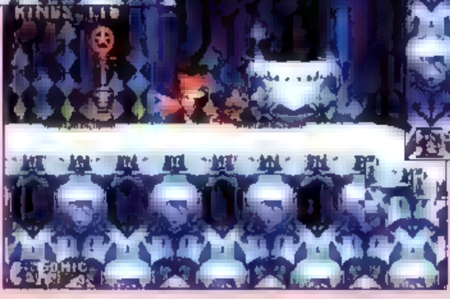
EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

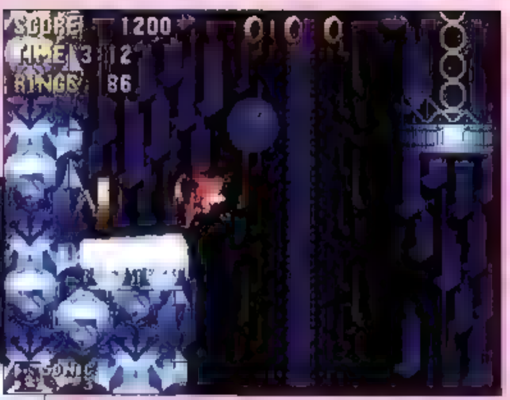
開発当時、近くのスキー場でよくスノボをやってましてね。ケガ人続出だったですけど（笑）。実は、当初ここは、ゾーン8の後にくる設定だったんですよ。落下する飛行船の扉をブチ破ってスノボがわりにするっていう演出でね。ほかの2人は飛べるから、このイベントがないんです。(中)



←ループ斜面はこの位置からとび、左の足場に乗れば途中の壁を壊して先へ進める。乗らないといつまでもループは終わらない。

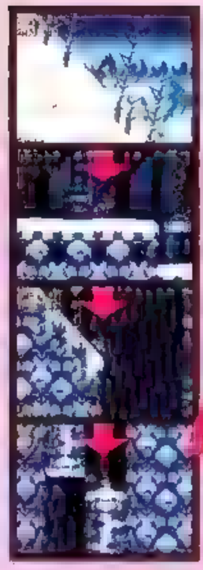


→2つ目のマーカーの先にある氷の岩は、うしろから押せば勢いがつき、ループの斜面を回避し進むことができる。動いたら乗ろう。

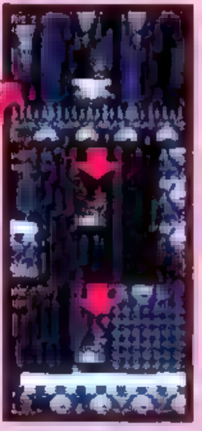


↑壁に隠れたスプリングに触れたらすぐにジャンプ！　タイミングがよければ反対側へとび移れる。失敗したらループしてやり直し。

BEST CLEAR ROUTE



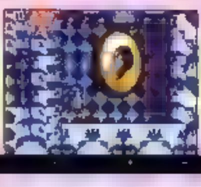
←スノボシーンがあるのはソニックのみ。基本的に通路は一本道で、横道やショートカットはない。途中のサンダーバリアを駆使しよう。

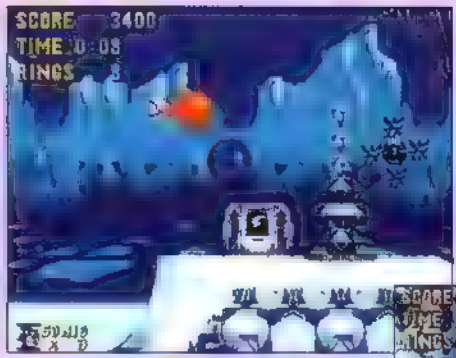


→中盤の2本の動く柱は1回目でスパッと抜けよう。スプリングとブランコを使って登るポイントを過ぎればボスの場所まですぐだ。

SPECIAL RING ×2

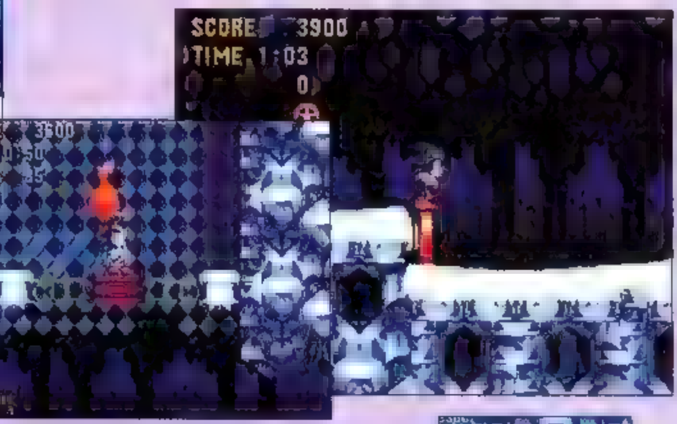
このアクトは2つしかない。1個目は、序盤の氷に包まれたスイッチがある先の隠し通路の中に。もうひとつは最初のループ斜面の右側の壁にある隠し通路の中にある。うまく壁にぶつかるように左の斜面からジャンプしよう。





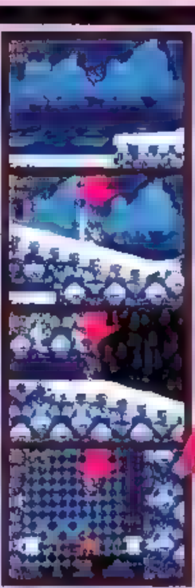
←スタート直後にあるサンダーバリアはゾーンの終盤まで重宝する。上下のルートどちらに行くにしても、必ず取っておこう。

↓地底湖の先にあるマーカーの周辺にはリングがない。エッグマンアイテムやトゲがあるので、上にとぶまで慎重に行動すること。

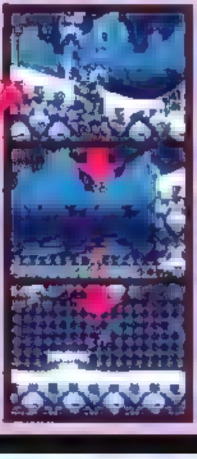


→トランポリンの乗り継ぎはマイルスがいるとうまくいかないこともある。あまりにうっとうしいなら、2コンで端に寄せておこう。

BEST CLEAR ROUTE



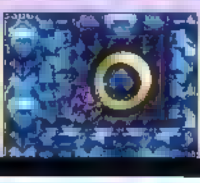
←バリアを取ったら一度戻り、坂から勢いをつけて上のコースへ進む。常に転がりながら移動するようにすれば敵も怖くはない。

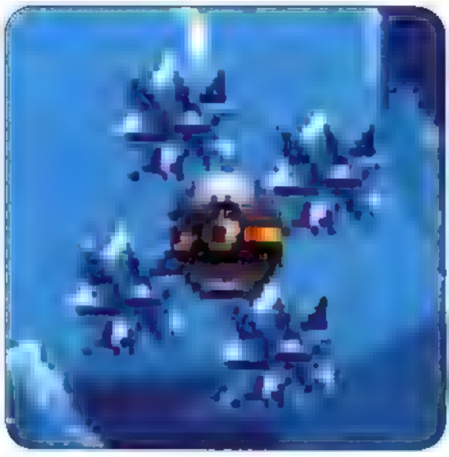


↑勢いを殺さなければ自動的にトランポリンに乗れる。ただし最後のスペシャルリングの場所は大ジャンプ後、若干の軌道修正が必要。

SPECIAL RING ×2

1個目は、中盤の最下段コースの地底湖の右端の壁の中にある。上から降りてきて取ろう。もうひとつはボス直前の連続ループを抜け、大ジャンプした先のトランポリンにうまく乗れれば行くことができる。マーカーを目印にするといい。





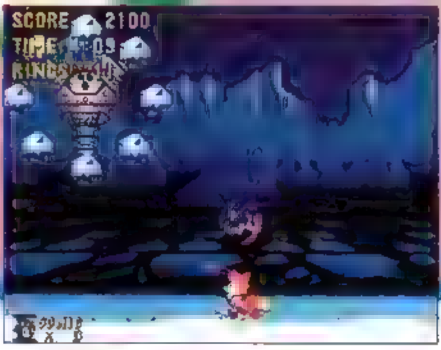
アイスダス

↑前作や前々作でもおなじみの敵の別バージョン。ゆっくり前へ進みながら周囲の4つの弾を飛ばす。弾を撃ちつくしてから攻撃するのがベスト。弾はバリアで消せる。

ACT1 BOSS

氷が回転しているときは攻撃しにくい

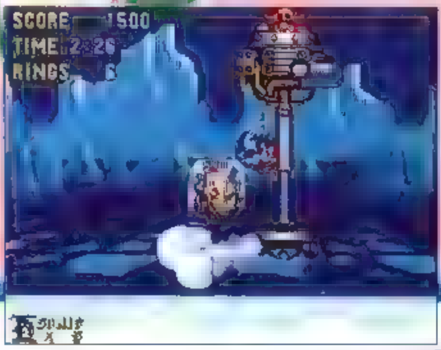
地表から吸い上げた氷で体のまわりを覆い、体当たり。その後、氷を天に投げ上げ降らせてくる。氷が体を覆っているときは攻撃するのが困難なので、氷を天に投げ上げる際、静止したときに攻撃を当てよう。画面端で動きが止まるのを待て。



ACT2 BOSS

中央から冷気が出たらすかさず攻撃

マシンの下の噴射機から冷気を吹き出しソニックを凍らせる。冷気がマシンの中央から出たら、トゲに注意してすかさず噴射機に乗り攻撃すればOKだ。噴射機が壊れると下へと降りてくるが、少し距離を開けて攻撃すれば簡単に倒せる。

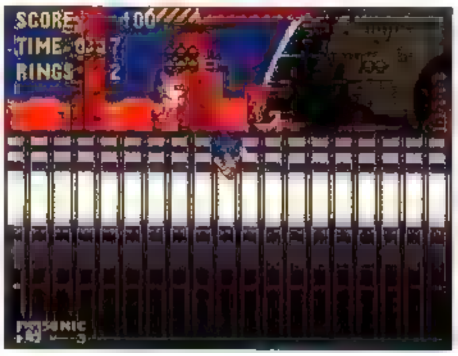


ZONE 6

LAUN　　　　ZONE
ランチ ベース ゾーン

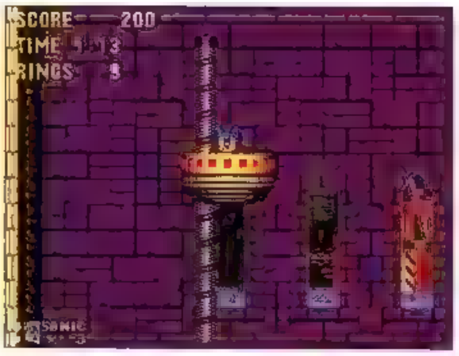
「ソニック３」最後のゾーンとなるのは、要塞デスエッグを建造中の秘密(？)基地。これまでで最強の防衛ラインには、さまざまなトラップがしかけられている。くれぐれもダメージは極力、抑えるようにしよう。ゾーン自体も複雑なので、マイルスとの協力プレイができればベストかもしれない。

Catch up 1



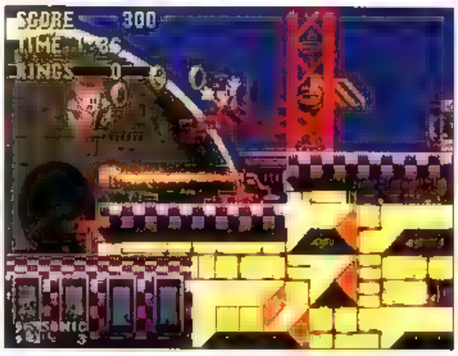
コイル橋。回転しており、乗るとソニックも同じく回転する。下へ行っても落ちないが、ジャンプボタンで任意に降りることも可能。

Catch up 2



中央に乗るとぐるぐると回転しながら移動するゴンドラ。高い位置や少し離れた場所への移動はこれで。途中で降りることもできる。

Catch up 3



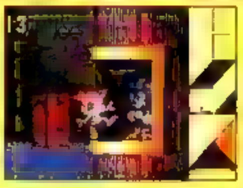
ダメージを受けるトラップ類はトゲの他にレーザーゲートや火炎放射器などさまざま。出会い頭にぶつからないように進んでいこう。

ACT 1 しかけに身を任せよう

長いアクトではあるものの、ゴンドラやエレベーターなどの乗り物に乗って進むことが多いため、さほど長距離には感じられない。目立った抜け道はないので、これらのしかけに身を任せて進むのがいいようだ。いたるところにある火炎放射器には要注意。ラストではまたもやナックルズが現れ、基地を破壊してしまう。

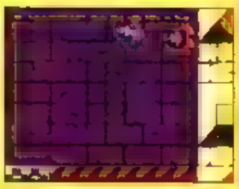
CHECK!

アクト前半の上ルートはマイルス専用。ただし最初のマーカーから上へマイルスに運んでもらえば行ける。スペシャルリングがあるぞ。



↑エレベーターは一方通行の移動手段。最初にあるものはマイルス単独プレイの場合、上ルートへと導く。

↓スイッチとゲートは相互関係。前者を壊すと後者が動くが、うかつに動かすと道が閉じてしまうことも。

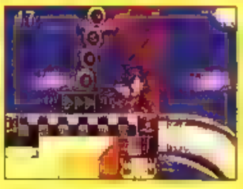


ACT 2 最後を飾る長距離アクト

交差したパイプを何度も行き来するため、見た目以上に複雑で難解なルートが展開する。道なりに進んでいけばおのずとゴールにはたどり着けるが、一部通らなくてもいい場所もあるので、スプリングなどを避けてみるのも手だ。カオスエメラルドを集めている人は「３」最後のチャンスなので確実にゲットしておこう。

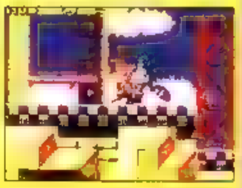
CHECK!

アクトのメインとなっているパイプの内部を通ることもある。パイプを固定しているジョイントを壊して水流に流されてみよう。

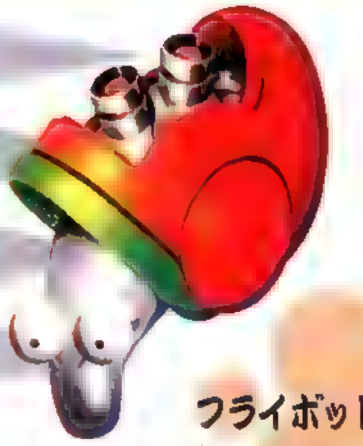


↑パイプの途中に配置されたスプリングは通常のものとは形状が異なり、通過するだけでダッシュできる。

↓レーザーゲートは上をとび越すことができない。落ち着いて通り抜けよう。それほど難しくはない。



敵キャラクター
ENEMIES

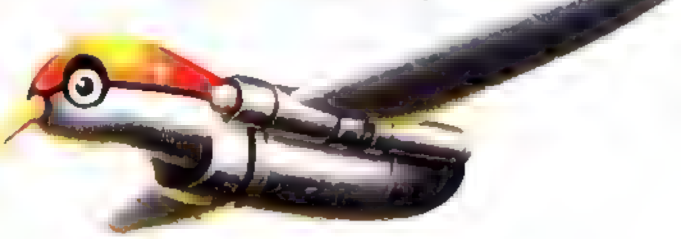


スネイル・ブラスター

←壁に張りついており、時折斜め上と下に１発ずつ弾を撃つ。通常時は攻撃しても倒すことができないので、攻撃時の背中が開いたときを狙って攻撃しよう。

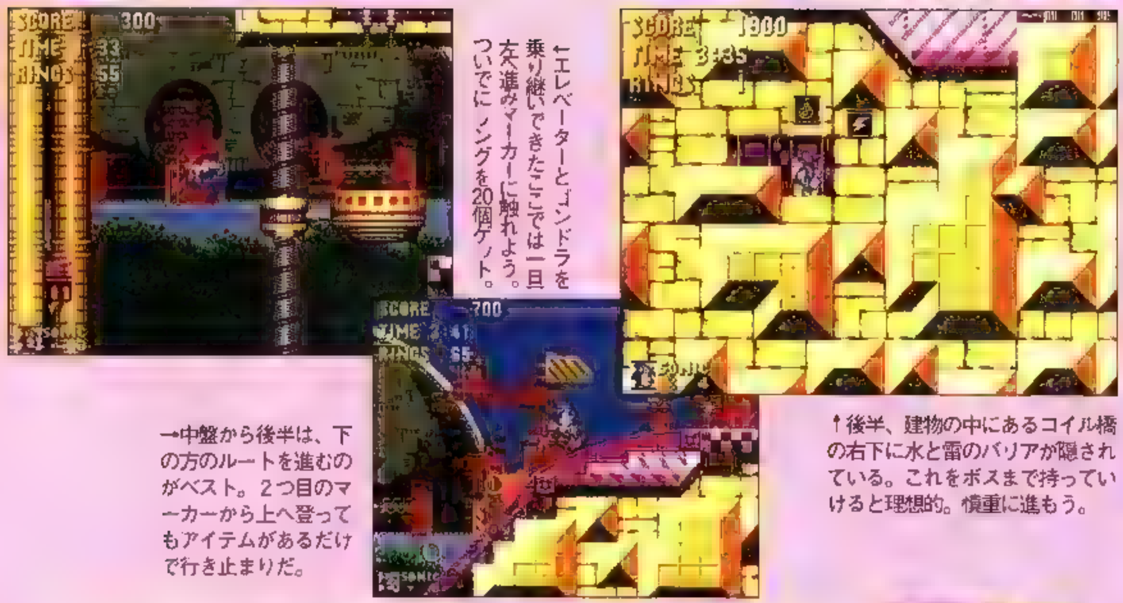
フライボット767

↓空をヒラヒラ飛んでおり、警報が鳴るとこちらに突進してくる。弾を撃つわけではないので、対処は簡単。アクト２にいるものは警報が鳴らなくても攻撃してくる。



EPISODE エピソード
FROM SONIC TEAM

もともとこの島にあった遺跡を隠れミノに、エッグマンがデスエッグを再建してる場面を見つけたというシチュエーションで、「2」のラウンドセレクトのところではちょっとしか出なかった姿を、ここではっきりと出したというわけなんです。物語中盤のクライマックスですね。(飯塚)



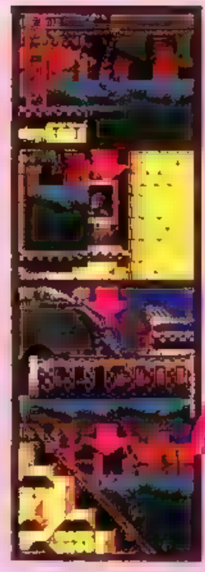
←エレベーターとゴンドラを乗り継いできたここでは一旦左へ進みマーカーに触れよう。ついでにリングを20個ゲット。

→中盤から後半は、下の方のルートを進むのがベスト。2つ目のマーカーから上へ登ってもアイテムがあるだけで行き止まりだ。

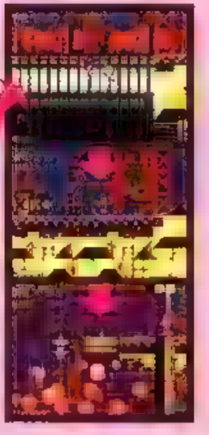
↑後半、建物の中にあるコイル橋の右下に水と雷のバリアが隠されている。これをボスまで持っていけると理想的。慎重に進もう。

BEST CLEAR ROUTE

←スタート地点からまっすぐ進んでエレベーターへ。左で紹介したマーカーは自信があるなら触れなくてもいい。バリアを駆使しよう。

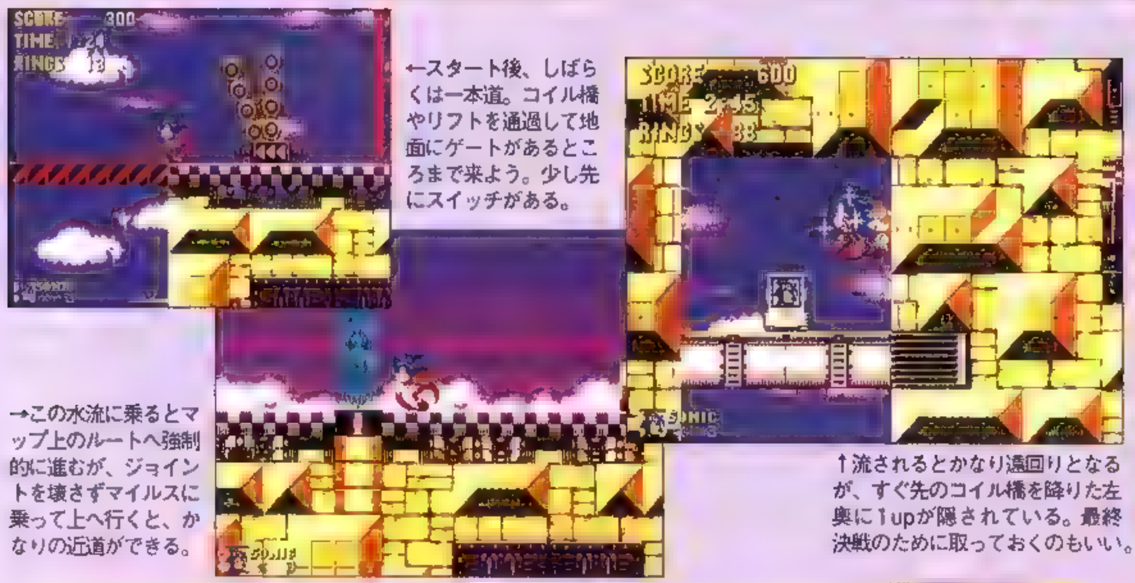


→2つ目のマーカーを過ぎたら下へ進む。あとはゴールまで一直線のルートだ。ナックルズが建物を破壊したあと、ボスが登場する。



SPECIAL RING ×3

1個目はスタート直後のコイル橋を左下に降りた先の隠し通路に。2個目は上のマイルスルート。高いゴンドラの終点の左側の隠し通路だ。3個目は右から渡るコイル橋の左下、ちょうど赤いスプリングの下あたりの壁の隠し通路の奥だ。



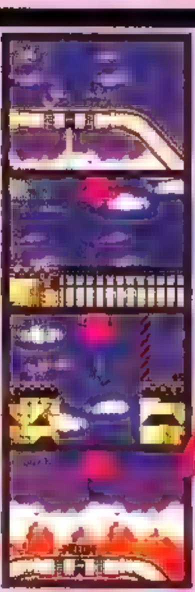
←スタート後、しばらくは一本道。コイル橋やリフトを通過して地面にゲートがあるところまで来よう。少し先にスイッチがある。

→この水流に乗るとマップ上のルートへ強制的に進むが、ジョイントを壊さずマイルスに乗って上へ行くと、かなりの近道ができる。

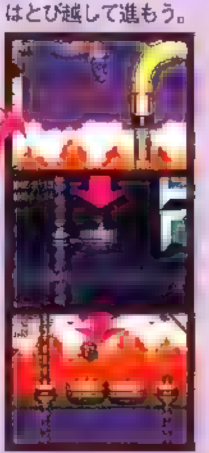
↑流されるとかなり遠回りとなるが、すぐ先のコイル橋を降りた左奥に1upが隠されている。最終決戦のために取っておくのもいい。

BEST CLEAR ROUTE

←スタートからマーカーに触れるまでは一本道。リフトを乗り継いでゲートまで行こう。降りて右のスプリングはとび越して進もう。

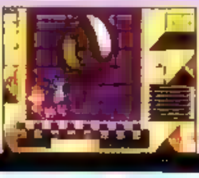


→マイルスにつかまり、ジョイントの上を越えたら突き当たりまで進み、左から水中を経由、最後の2つのゴンドラを乗り継げばゴール。



SPECIAL RING ×5

スタート直後の水中の左奥に1個。2個目は最初のリフトで登り着いた左側の壁。3個目は上の写真の近道の右の突き当たりのスプリングの上の通路に。4個目は後半上ルートの2本のコイル橋の間の右。最後はナックルズルートの中盤。



ゲコ

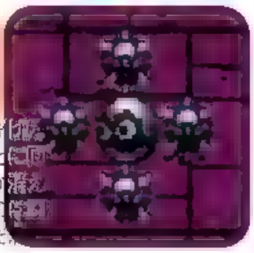
←本体を背景に固定し分銅のついた腕を振り回す。分銅には、回転、上下、左右というパターンがある。腕に当たり判定はないので、タイミングを合わせて本体を攻撃。

レーザー

→左右に動き、ときどきレー[illegible]を射出する。一定範囲にしか[illegible]ず、無防備なので、落ち着い[illegible]れば攻撃するのは簡単。レー[illegible]が出ていないときを狙おう。

ボーラ

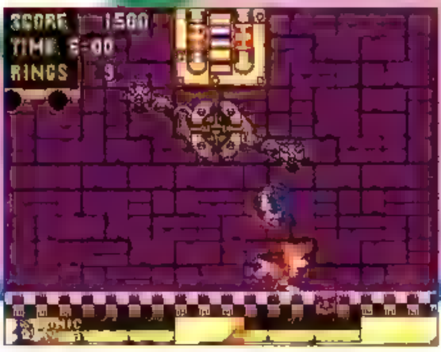
→前ゾーンのアイスダスの強化[illegible]周囲のトゲ弾を一定時間ごとに[illegible]転させながら移動する。弾が[illegible]ないので、本体を攻撃するの[illegible]難。相手にしない方が無難だ。



ACT 1 BOSS

動きをよく見て戦えば楽勝の相手

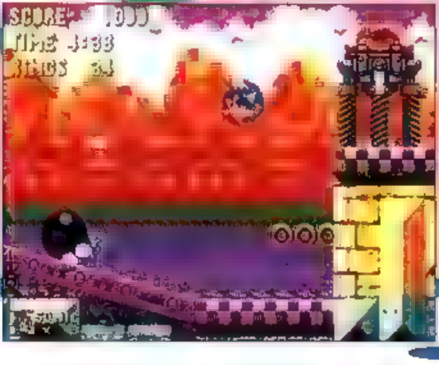
回転する腕を伸縮させながら迫ってくる。攻撃は単調だが攻撃範囲が広いので、ある程度距離を保って戦おう。腕を避け本体をダブル回転アタックで攻撃する。ダメージを与えつづけると腕が1本になるが、攻略法は同じでOK。



ACT 2 BOSS

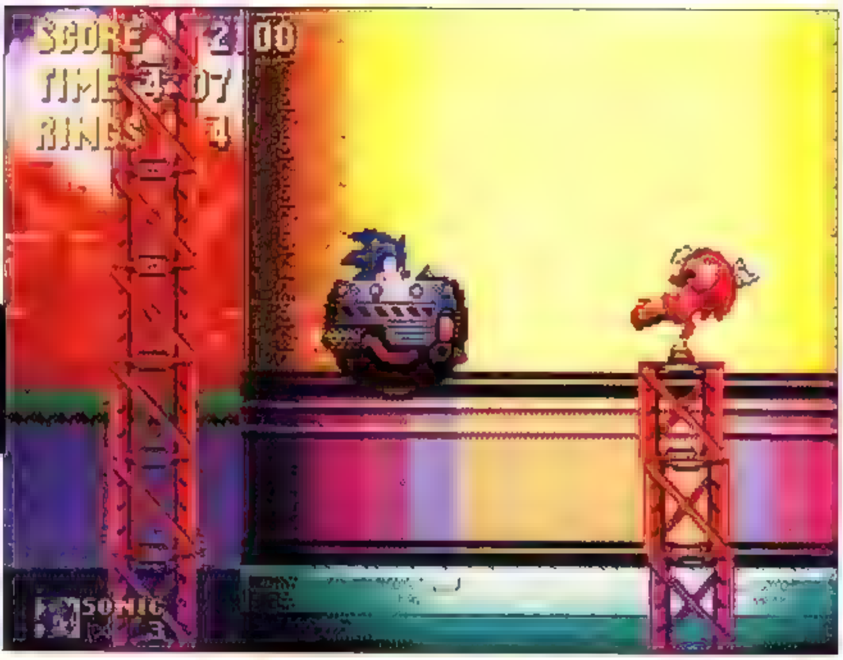
撃ち出される球をすばやく見切ろう

アクト突き当たりの装置から、大砲の弾を撃ってくる。弾の挙動は3種類。画面左端で弾の弾道を見切ってとび越し、閉まる寸前のハッチを踏み台にして攻撃しよう。ハッチの上に乗ったまま攻撃するのもいいが、撃ち出される瞬間は注意。



FINAL EGGMAN
ファイナルエッグマン

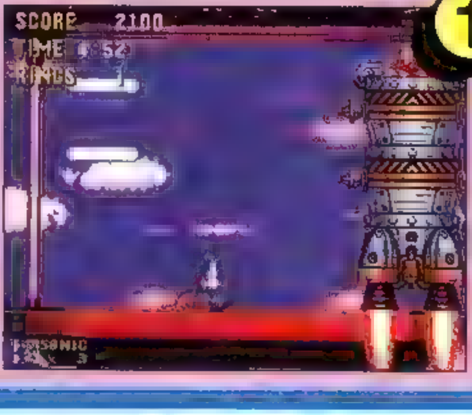
建造中であったデスエッグはついに浮上しはじめる。その要塞の下部にあるデッキで激しい戦いを繰り広げるソニックとエッグマン。はたしてその結末は……!? 「3」単体でプレイしている場合と、ロックオンプレイの場合では、展開がかなり異なることにも注目しよう。

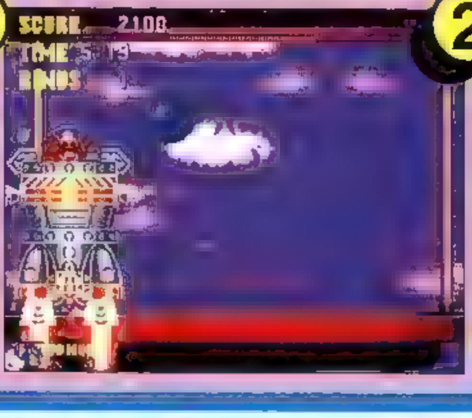

SCORE 2100
TIME 4:07
RINGS 4
SONIC ×3

BOSS EGG MAN 1

回転するトゲ球に注意してコクピットを集中攻撃せよ

1段階目の攻撃は、縦長のマシンに乗り、画面端を上下に移動しながらレーザーを撃ってくる。下から出る瞬間や、下へ消える直前に本体上部を攻撃。その際は回転しているトゲ球にも注意。一定のダメージを与えると2段階で短くなる。

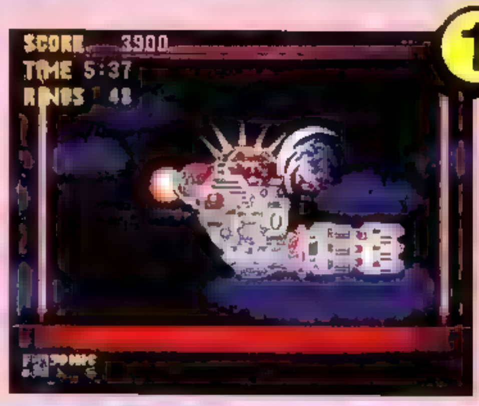
①

SCORE 2100
TIME 4:52
RINGS 1
SONIC 3

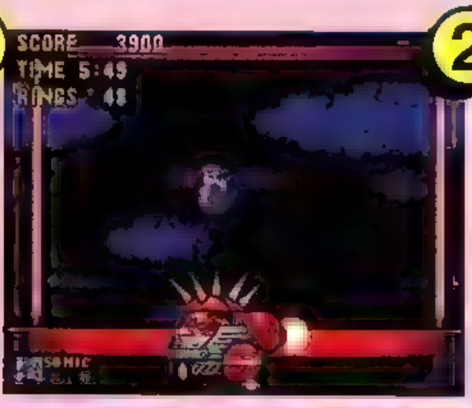
②

SCORE 2100
TIME 5:13
RINGS

BOSS EGG MAN 2

「ソニック3」単体プレイ時の最終ボス

未完成のメカで攻撃してくるラストのエッグマン。左右に往来しているときに、コクピットを狙って攻撃を与えよう。この際に腕につかまると確実にダメージになるので注意。ときどきくる押しつぶし攻撃は寸前で回避し、上をとぼう。

①

SCORE 3900
TIME 5:37
RINGS 48
SONIC

②

SCORE 3900
TIME 5:49
RINGS 48
SONIC

ENDING
エンディング

エッグマンは逃走し、要塞デスエッグは沈黙した。物語はひとまず終わりだが、完全なる終焉ではない。浮遊島の火山に不時着したデスエッグは、再び復活のときを待つ……。

SCORE 4900
TIME 6:43
RINGS 3
SONIC ×5

SONIC GOT THROUGH
TIME BONUS
RING BONUS
TOTAL

TO BE CONTINUED

ロックオンプレイの場合、ボスの攻撃は第1段階で終了する。物語はそのまま「ソニック＆ナックルズ」のゾーン7へと突入、さらなる冒険がソニックとマイルスを待っている！

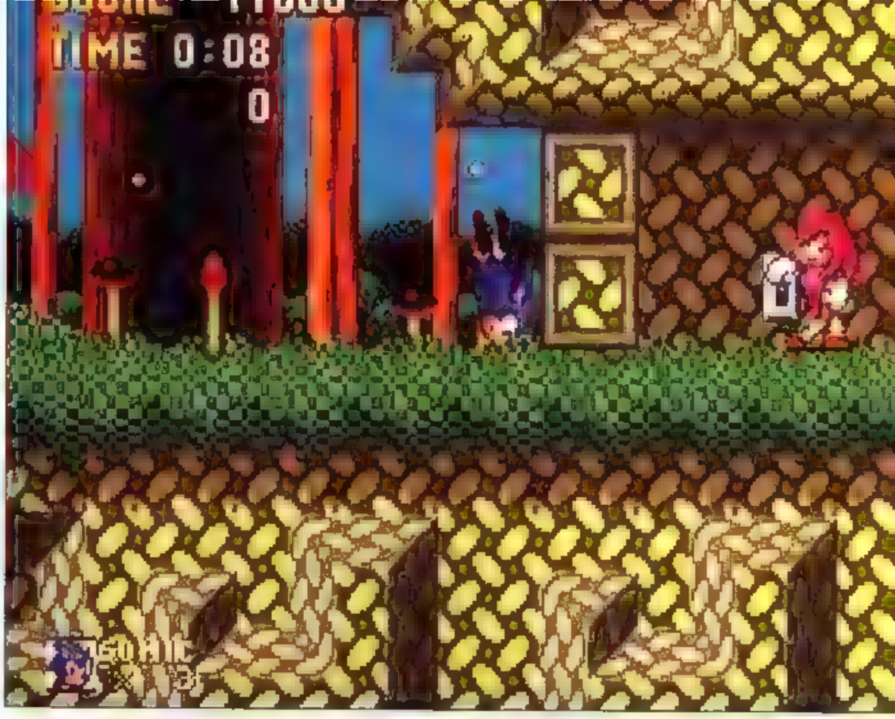
SONIC & KNUCKLES

ソニック&ナックルス プレイング ガイド

前作より半年。「ソニック3」を完結させるべく、カートリッジにカートリッジを差し込むという前代未聞の「ロックオンシステム」機能をひっさげて登場した作品。いよいよすべての謎が明らかに！

GUIDANCE
ガイダンス

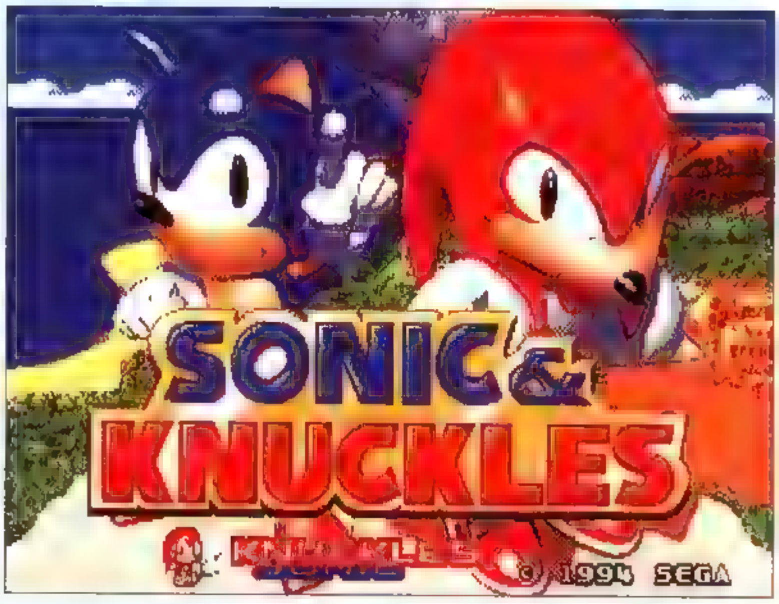
SONIC & KNUCKLES


TIME 0:08
0
SONIC

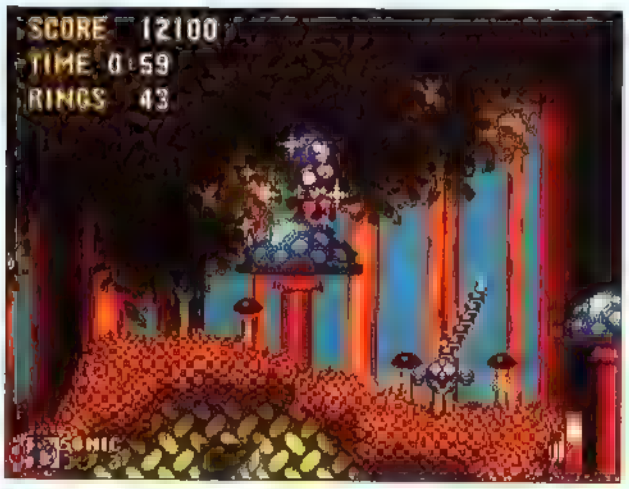
前作の完全なるつづきとなる本作品。単独でのプレイもいいが、やはりロックオンして楽しんでもらいたい。ナックルズでのプレイもひと味違って面白いぞ。

HOW TO PLAY
遊び方

通常はソニックとナックルズのどちらかを選んでゲームスタート。前作からつづくゾーン7からのスタートとなる。基本ルールは変わらないが、ナックルズを選んだ場合は、ソニックでは行けないルートも進めるぞ。


SONIC & KNUCKLES
© 1994 SEGA

←「ソニック&ナックルズ」をソフト単体でプレイする場合は、ソニックとナックルズしか登場せず、マイルスは出てこない。また、「ソニック3」のゾーン7からのスタートとなるため、難易度は若干高くなっている。

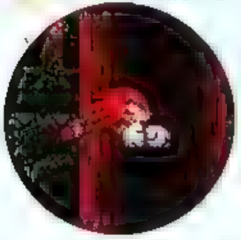

SCORE 12100
TIME 0:59
RINGS 43
SONIC

ACTION FOR KNUCKLES
ナックルズの操作

新キャラとして登場するナックルズは、ソニックにも似ているが、一部まったく異なる特性を持っている。ソニックやマイルスでは行けない場所に行くこともできるので、本編クリア後は彼を使ってのプレイに挑戦してみよう。

滑空

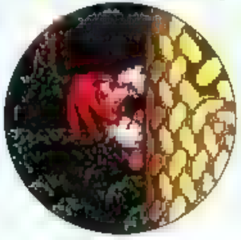
ジャンプ中にもう一度ボタンを押すと、その場所から正面へと滑空することができる。正面からなら敵に体当たりも可能だ。



よじ登り

CLIMBING

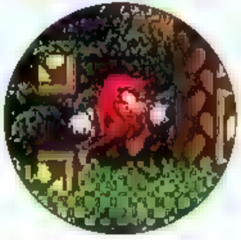
滑空状態から壁にぶつかると、その壁に張りつき、上下に移動できる。ボタンをもう一度押すまで壁から離れることはない。

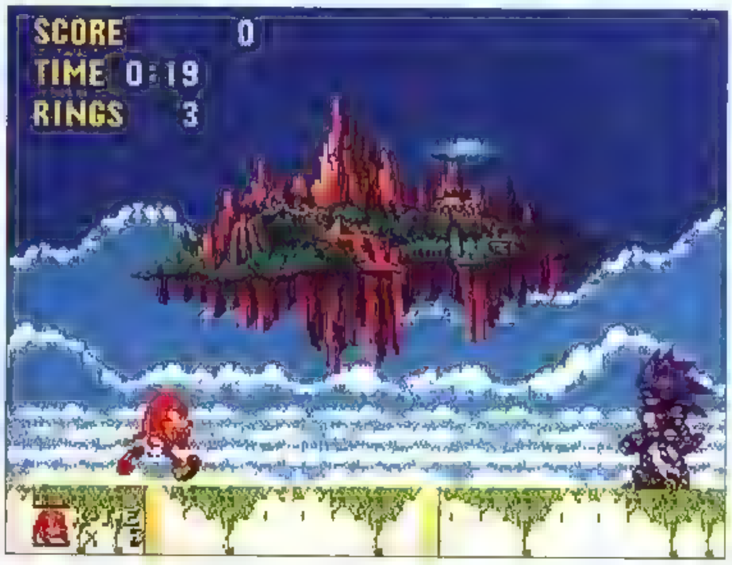


壁破壊

BREAKING

通常ダッシュなどで壊すことのできる壁を、ツノのついたグローブで壊せる。また、彼にしか壊せない壁も存在するのだ。

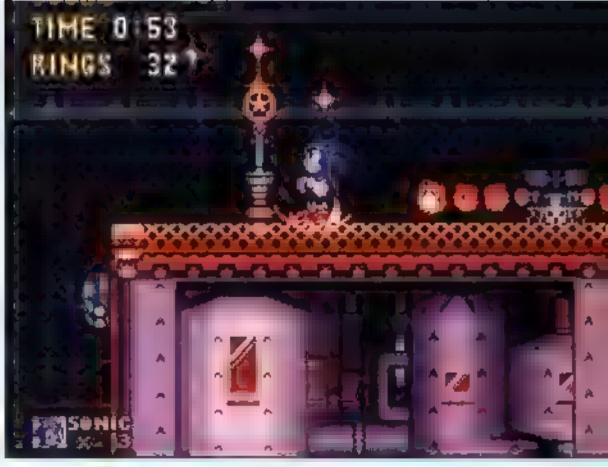



SCORE 0
TIME 0:19
RINGS 3

↑ナックルズの物語は、ソニックがエッグマンを追い払った後が舞台となっている。各ゾーンでの演出やボスの攻略方法がまったく違うことがあるので、チェックしてみよう。ナックルズにしか行けないルートもあるぞ。

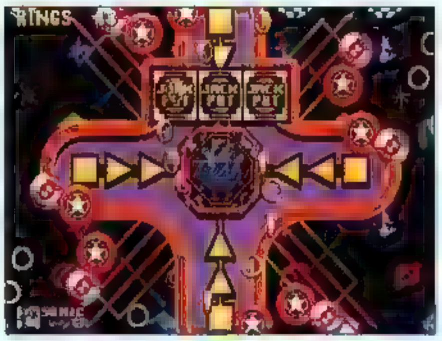
BONUS STAGE
ボーナスステージ

新たに加えられたボーナスステージは、「ソニック＆ナックルズ」単独ではこの２つだが、「ソニック３」をロックオンさせると、ガムボールマシンのステージが追加される。持っているリングの数で変わってくるぞ。

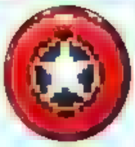


PATTERN A SLOT MACHINE STAGE

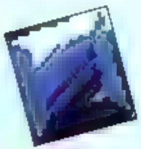
リングを20個持ってマーカーに触れたときに出る光の輪に入ると行くことができる。回転するステージの中央にあるスロットマシンのポットにソニックを誘導してリールを回そう。うまく絵柄がそろうと最高150個のリングが手に入る。ゴールブロックに触れると終了。



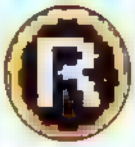
ボビン
触れると弾かれるバンパー。うまく使ってソニックを誘導しよう。



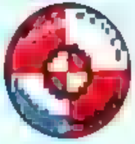
ブロック
ステージの外壁。連続して触れるとゴールブロックに変わる。



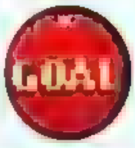
リバース
触れるとステージの回転が逆になる。うまく利用してゴールを回避。



ハシラ
触れても反応しない障害物。足場として使うのがいいだろう。

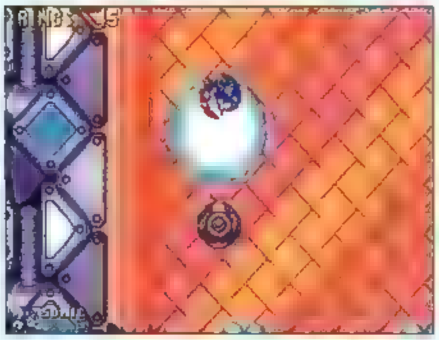


ゴール
これに触れるとステージ終了。ステージのコーナーに並んでいる。

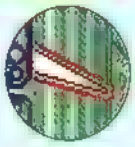


PATTERN B ROLLING JUMP STAGE

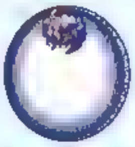
リング50個以上で入れるステージ。白いジャンプシードに触れて上空へととび、途中にあるアイテムシードから出るアイテムを取っていく。ジャンプシードに触れたときにソニックのとぶ方向をうまく調整するのがコツ。できるだけ縦方向へとんでいくようにしよう。



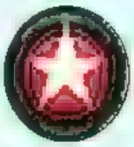
フリッパー
ジャンプ台の一種。ソニックが乗ったらボタンを押して弾こう。



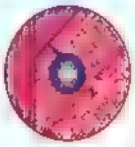
ジャンプシード
触れるとソニックが周囲を回る。左右で角度を調整してジャンプ。



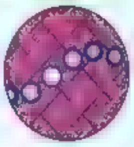
ボビン
左記のものと同様、触れるとソニックを大きく弾き飛ばすバンパー。



アイテムシード
触れるとアイテムに変わり上空へとんでいく。内容はP58を参照。

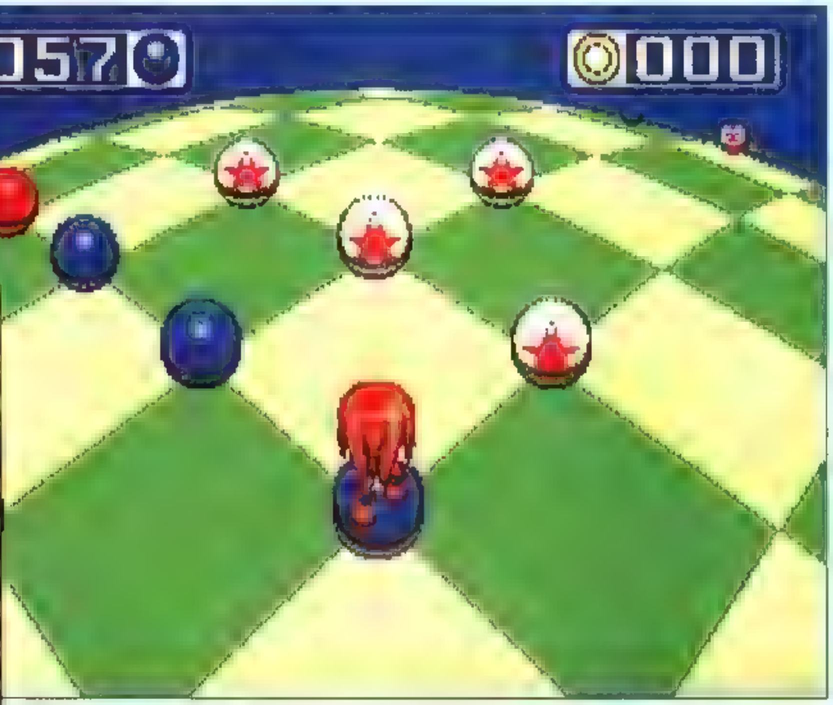


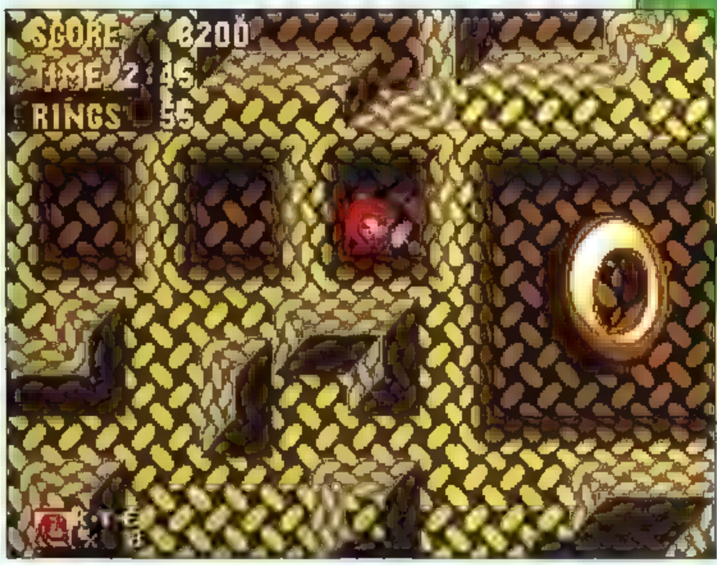
シールド
下からせり上がってくる。これに触れるとステージ終了となる。



SPECIAL STAGE
スペシャルステージ

本編のスペシャルステージは基本的に「ソニック３」と同様だ。各アクトに数個隠されたスペシャルリングから入ることができる。なおスペシャルリングがあるのはゾーン10のLAVA REEFまで。ゾーン11以降はないぞ。



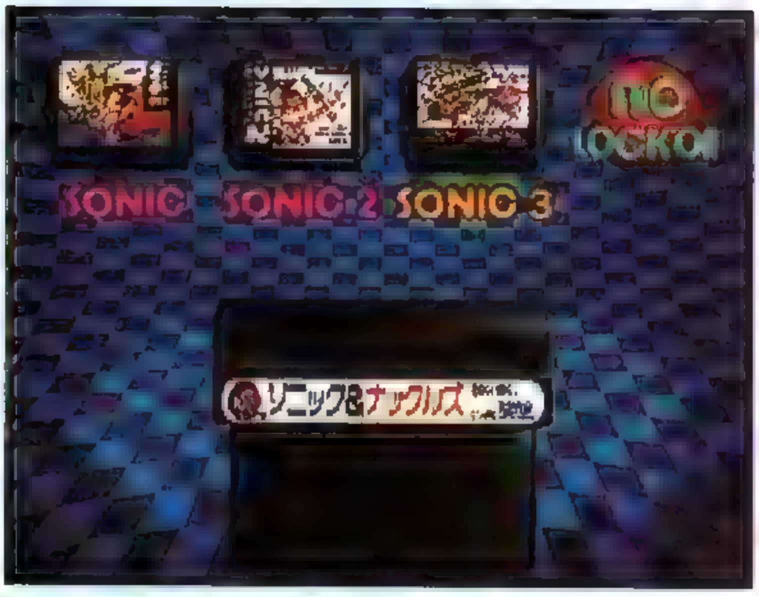


「ソニック＆ナックルズ」単独で遊ぶ場合と「ソニック３」をロックオンしている場合とでは、その重要性が異なる。なお、カオスエメラルドを全部取っているとスペシャルリングはリング50個分がもらえるアイテムとなる。

LOCK ON SONIC3

ロックオンソニック3

メニュー画面で「ソニック&ナックルズ」に「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」をロックオンすると、全13ゾーンという壮大な「ソニック3・完全版」が完成。ロックオン時にしか見られないイベントやスーパーエメラルドの存在など、とにかく必見だ。



SCORE
TIME 0:18
RINGS 4

←この形ならマイルスもソニックのパートナーとして活躍してくれる。もちろん単独プレイも可能だ。

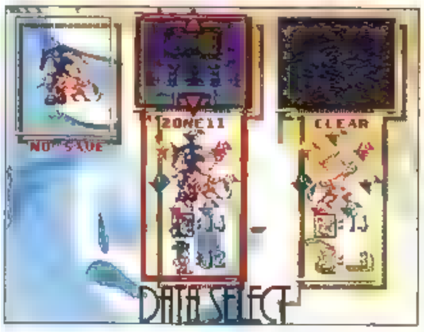
SCORE
TIME 0:09
RINGS 3

イベント

←ゾーン6から7への導入部分や、真のエンディングなど「完全版」でしか見ることのできない演出がある。先にそれぞれ単独で遊んでみてもいいし、最初に「完全版」を楽しんでみるのもオススメだ。とにかく、すべてを体験してみよう。

セーブも可能に

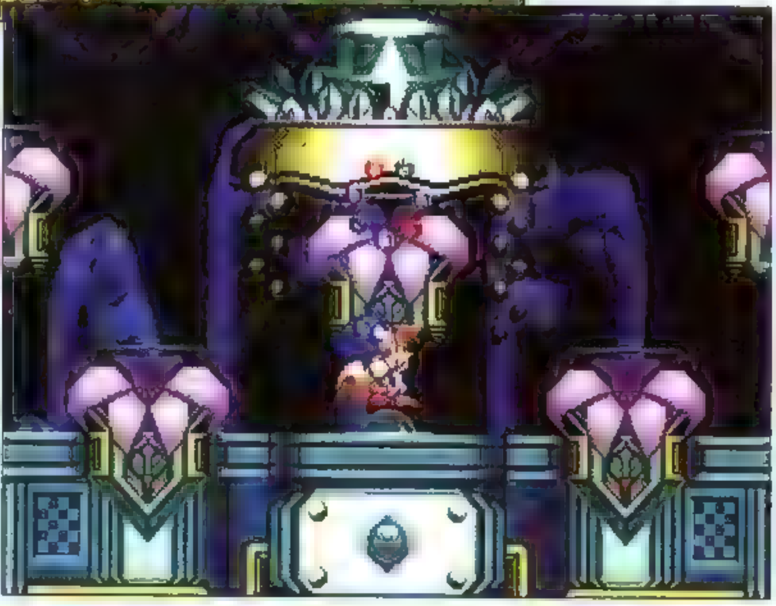
「ソニック&ナックルズ」単体ではできなかったセーブも、「完全版」なら可能だ。ファイルは「ソニック3」のものとは別に用意され、キャラの残り数やステージが記録される。なおゲームをクリアしたデータは、いつでもゾーンセレクトができるぞ。



↑セーブファイルは8つ。「ソニックジャム」メニュー上でのセーブデータと併用して役立てよう。

スーパーエメラルド

→「完全版」ではカオスエメラルドを7つ集めると、ゾーン7以降に「スーパーエメラルド」が登場する。スペシャルリングから入れるHIDDEN PALACEにカオスエメラルドを返還し、スペシャルステージに挑戦して手に入れよう。



SONIC&KNUCKLES PROLOGUE

宇宙へ飛び立とうとした、Dr.エッグマンの大要塞・デスエッグを再び地上へと墜落させたソニック。そして、自らも空中へと放り出されたソニックが、風に流されたどり着いたのは、巨大なキノコが生い茂る“浮遊島”の奥深くにある森の中でした。

空中から島の火山に激突するデスエッグの姿を確かめていたソニックでしたが、まだ安心してはいませんでした。完全に破壊されてないデスエッグが、Dr.エッグマンの手によって復活するのは時間の問題だったからです。

再び意を決して、ソニックがデスエッグに向かおうと走り出そうとしたそのとき……茂みに隠された扉からナックルズが現れ、当たりを注意深くうかがいながら森の中へと消えていきました。

ナックルズの気配が消えるのを待って、その扉の前にあるスイッチらしきものをソニックが押すと、スルリと開いた扉の中からまばゆい光があふれだします。そして、扉の中をのぞいたソニックの目に映ったとのは、光り輝くスペシャルリング“スーパーリング”だったのです。

「このリングはいったい……？」

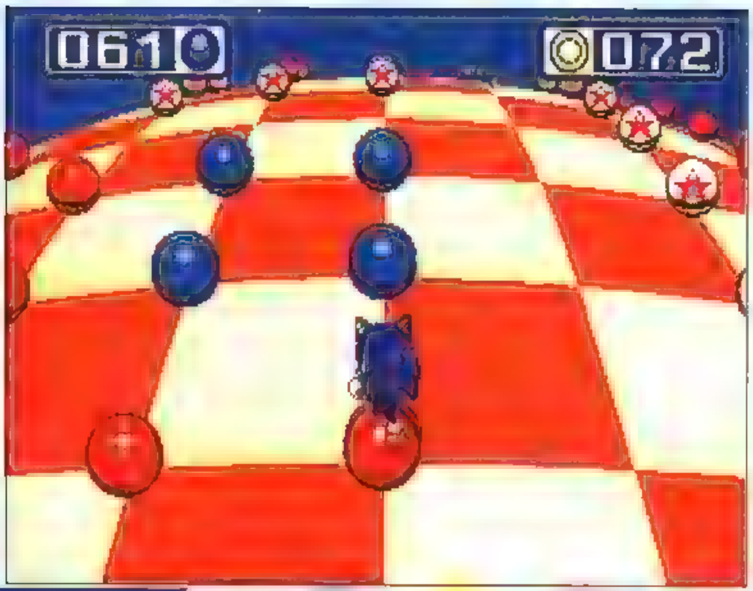
ソニックが好奇心に逆らいきれず、この不思議なスーパーリングに手を触れたその瞬間……甲高い音とともにソニックは見慣れない空間に飛ばされてしまったのです。

その空間は見たこともない大広間でした。塵一つないその大広間には、厳粛な雰囲気の漂う祭壇が造られていました。その祭壇を見上げたとたん、思わず驚きの声を上げてしまったソニック。祭壇の

LOCK ON OTHERS

他2作品とのロックオン

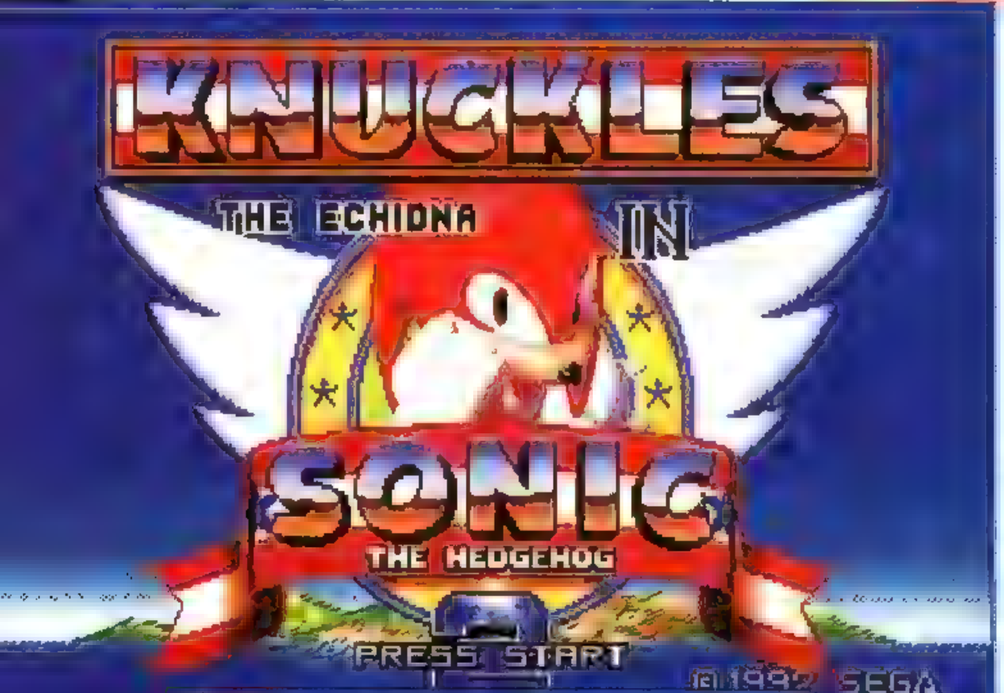
ロックオンシステムのメインはやはり「ソニック3」となるのだが、ほかの2タイトルも、もちろんロックオン可能だ。どちらも本編とはまったく別の楽しみ方ができるので、一度はプレイしてみよう。



LOCK ON SONIC 1

2億6千万のスペシャルステージ

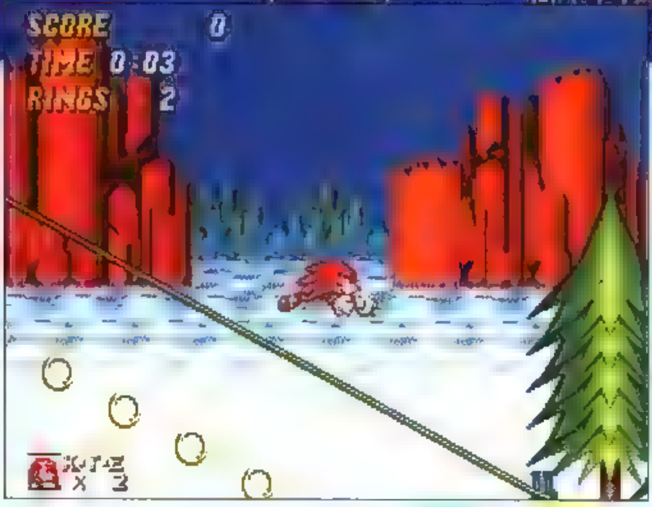
↑「ソニック1」とのロックオンは、「ソニック3」のスペシャルステージのさまざまなパターンがプレイできる。そのパターン数は、なんと2億6千万！　パスワードがあるとはいえ、一生かかっても全パターンクリアは不可能!?


KNUCKLES
THE ECHIDNA
IN
SONIC
THE HEDGEHOG
2
PRESS START
©1992 SEGA

LOCK ON SONIC 2

[illegible]

←「ソニック2」をロックオンすると、「ソニック2」本編にナックルズが登場。物語にはまったく関係のないパラレルワールドだが、一部ナックルス専用の隠しルートなどが加えられている。新たな感覚で「2」がプレイできるぞ。


SCORE 0
TIME 0:03
RINGS 2
ナックルズ
× 3

↑足場の少ないゾーンを楽々越えるナックルズ。ソニックやマイルスには行くことのできない壁の上に登っていくこともできる。

中央には、まさに“マスターエメラルド”ともいえる巨大なカオスエメラルドが祭られていたのです。

この祭壇はいったい何なのか？　ナックルズはいったいここで何をしているのか？　伝説の“浮遊島”に隠された謎とDr.エッグマンの陰謀！　そして、ソニック最大のライバル・ナックルズとの対決！

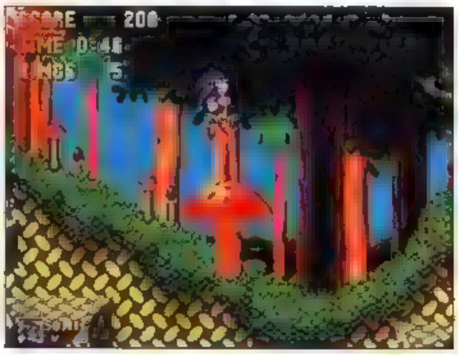
そう、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の冒険は、まだまだ始まったばかりなのです！

ZONE 7

MUSHROOM HILL ZONE
マッシュルーム ヒル ゾーン

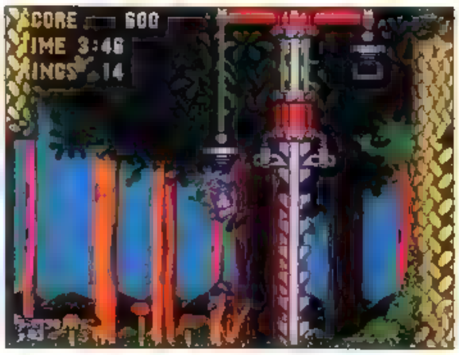
「ソニック＆ナックルズ」最初のゾーンは、胞子が舞い散るキノコの世界。スタートしてすぐのゾーンとはいえ、実質は「ソニック３」のゾーン７。難易度もこれまでの序盤ゾーンより若干、上がっている。無数に生えているキノコがさまざまなしかけとなっている。これをうまく利用して進んでいこう。

Catch up 1



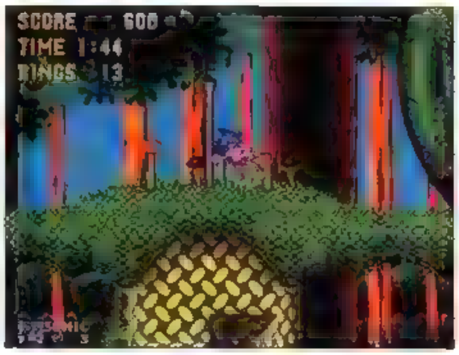
大きなキノコはスプリング、パラシュート、シーソーなど、形によってさまざまな使い方がある。まずは乗って確かめてみよう。

Catch up 2



この巨大な機械は手動エレベーターだ。左右どちらかのハンドルにぶら下がりレバーを下へ何度も入れれば上へと上がっていくぞ。

Catch up 3



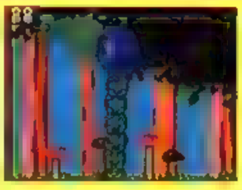
道にとび出た鉄棒はスピードを出して触れるとつかまって回転し、一気にスピードアップ。横に出たものは上に向かってとべる。

ACT1 出会い頭の事故に注意

しかけなどには注意するところはないが、敵がなかなかのクセモノ。スプリングやループなどで気持ちよく走っているといきなり足止めをくらうことがある。スピードが出たら必ず転がるように心がけよう。なお、ロックオン時のプレイでここに来ると、ナックルズの出てきた扉からヒドゥンパレスに行くイベントがある。

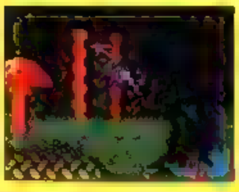
CHECK!

このゾーンのループは大きな木のツル。ループ同士がつながっていたり、ねじれていたりと、これまでのものとは少々違った様相だ。



↑ジャンプするとつかまってしまうツル。ジャンプでは抜けられないので、スピンダッシュしよう。

↓崖などに設置されたブランコはダッシュで触れると回転する。任意の方向に勢いをつけ大ジャンプできる。

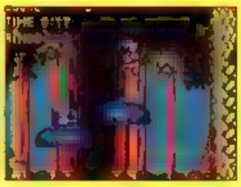


ACT2 マップ右上を目指そう

最初にいきなりナックルズに出くわすが、これはイベント。スタート後すぐ左にある無敵を取って一気に進もう。アクトのゴールが左上方向にあるため、上へ向かうとベスト。長いルートの手前には必ずスプリングがあるので、うまく利用するとかなり時間を短縮できる。ゴールにあるパラボラを壊せばエッグマン登場だ。

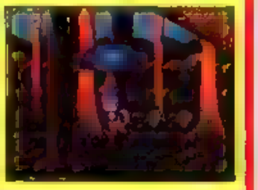
CHECK!

スプリング的役割をするキノコは、１度のバウンドではさほど高く上がらないが、２～３度繰り返し乗るととぶ高さが高くなる。



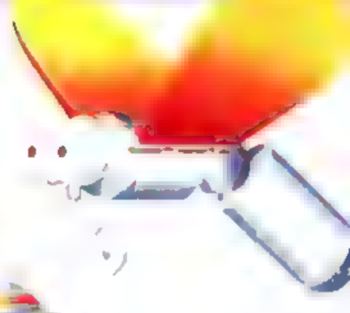
↑分銅の乗った対のキノコは一方に乗ると分銅がとびシーソーの原理で上へとべる。繰り返せば高度アップ。

↓下につかまってパラシュートのように使うキノコ。滑空している間は、左右にコントロールができる。



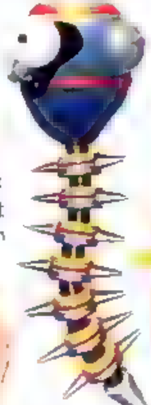
ENEMIES
[illegible]キャラクター

テフテフ



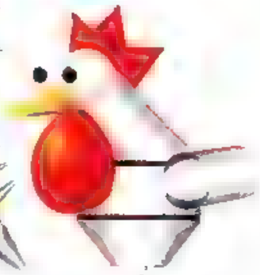
→ゆっくりと空を飛び、こちらに向かってくる。特に攻撃してくるわけではないが、しつこいので見かけたら倒しておくのが確実。無視するときは早足で駆け抜けよう。

トンバー



→同じ場所を上下に飛んでいる。長いシッポのトゲに触れるとダメージになるので、攻撃するときは頭を狙わなければならない。細い通路での激突に注意しよう。

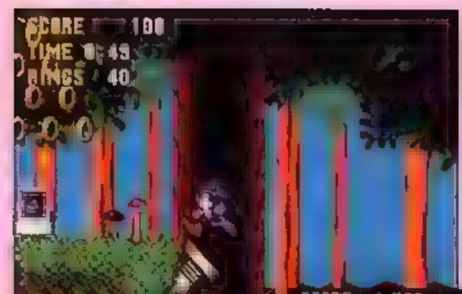
ケッコー



→動かずに立ち、近づくと大きく息を吸い込んで勢いよく吐き出す。正面に立っていると押し戻されて倒すことができないので、後方や上方向から攻撃しよう。

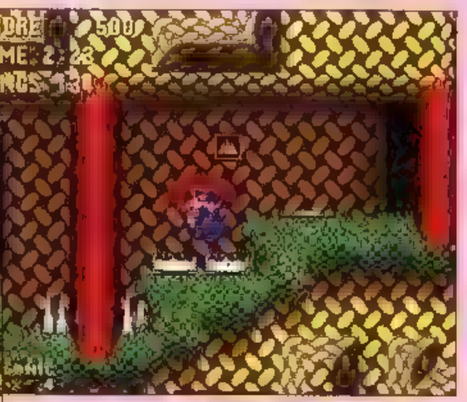
EPISODE エピソード
FROM SONIC TEAM

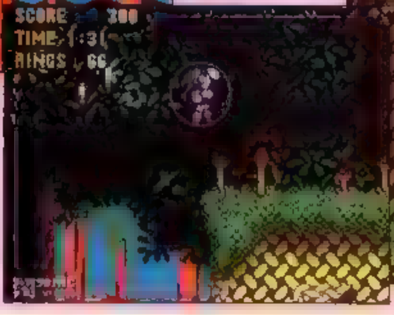
ここの手動エレベーターは今までとちょっと違ったしかけです。実は２人で両側にぶらさがってやると通常より速く上がるんですよ。２人プレイ時ってマイルス側はなかなかしかけに絡めないんで、２人で遊べるしかけを用意したんです。２人プレイのときは試してみてくださいね。（飯塚）


SCORE 100
TIME 0:49
RINGS 40

←スタート直後のループで勢いをつけ、上の足場へ。左上に向いたスプリングでとぶとアクアバリアが手に入る。

↓上コースは最終的にフレイムバリアのあるポイントまでたどり着ける。これを維持して最後まで行ければ、ボスがかなり楽になる。

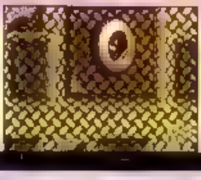

SCORE 500
TIME 2:23
RINGS 131


SCORE 300
TIME 1:3
RINGS 66

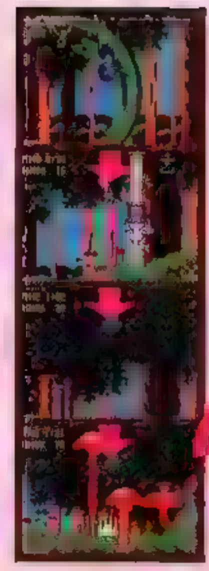
→ルートは上と下に分かれる。上のルートの方がトゲも少なく進みやすい。ブランコなどで確実に足場を乗り継いでいこう。

SPECIAL RING ×5

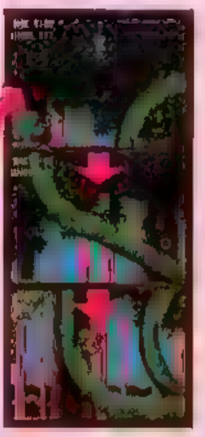
1個目は上ルートの3つ目のブランコの手前に。2個目は最下段ルート中盤の手動エレベーターの右側の壁の中に。3個目はやはり最下段の赤いスプリングの上にある隠し通路にある。ロックオン時とナックルズプレイ時は1個ずつ増える。



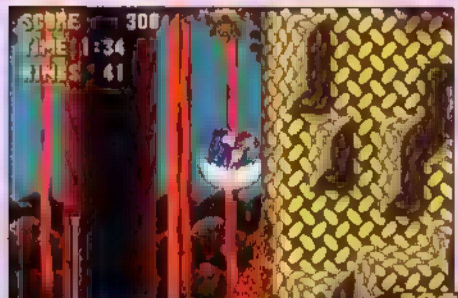
BEST CLEAR ROUTE



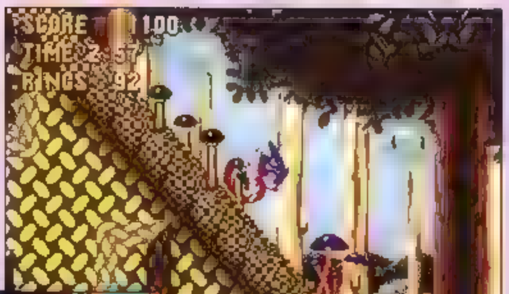
←ハイスピードがある直後のエレベーターを上がって最上段のルートへ進もう。ブランコをうまく乗り継いでいく必要がある。

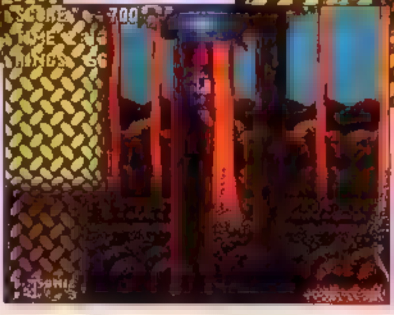


→途中で落ちたとしても、中盤からは常に右を目指すようにすればルートは難しくない。最後のループをクリアすればゴールだ。


SCORE 300
TIME 1:34
RINGS 41

←最上段ルート途中、鉄棒のある窪地がある。ここに左から入ると、スペシャルリングのある通路まで一気にとべる。


SCORE 100
TIME 2:57
RINGS 92

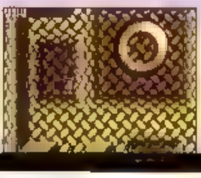

SCORE 700
RINGS 56

→中盤、目には見えないが上昇気流が吹いているところがある。近くにあるキノコにつかまって一気に上の方まで行くことができるぞ。

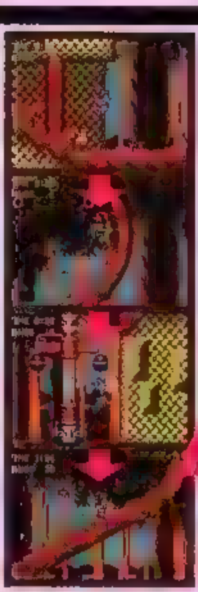
↑後半、通路を通るとキノコの色が変わる。ここから先は敵も少なく、ほぼ一本道。ループを繰り返してマップ右上のボスを目指そう。

SPECIAL RING ×6

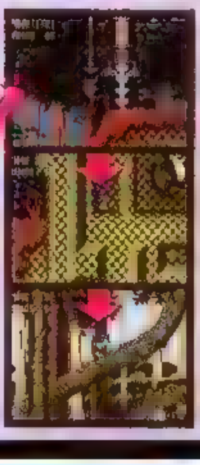
1個目は上の写真の窪地を使っていくルートの先に。2個目は上昇気流に乗って上へとんだ右にあるシーソーの右側に。3個目は最上段ルート中盤のケッコーの後ろ。4個目は後半の同じくケッコーの後ろだ。ナックルズルートにも2個ある。



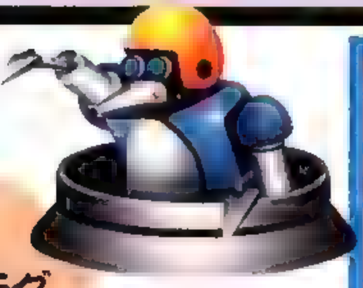
BEST CLEAR ROUTE



←スタート左の無敵を取って上のルートを一気に駆け抜けよう。途中タイミングよくエレベーターにつかまり、さらに上のルートへ。

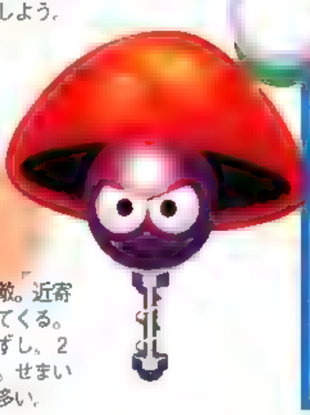


→マーカー先のエレベータで上がりスプリングとブランコを使ってスペシャルリングのある通路を抜ければあとは道なりに進むだけだ。



モグモグ

↑特定の穴から顔を出して、バウンドするキノコを放り投げる。キノコにダメージはないが、触れると吹きとばされる。キノコを投げるまでのスキを狙って攻撃しよう。



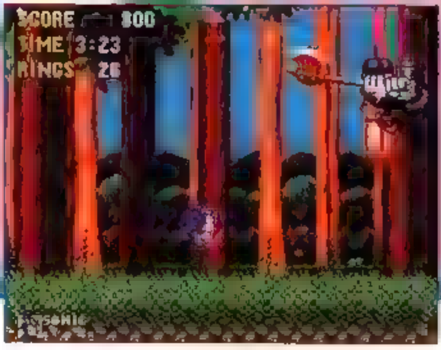
ヒドゥン

→キノコの姿をしている敵。近寄るとバウンドして近寄ってくる。1回目の攻撃でカサをはずし、2回目で倒すことができる。せまい通路に隠れていることが多い。

ACT1 BOSS

オノを振った瞬間を狙って攻撃

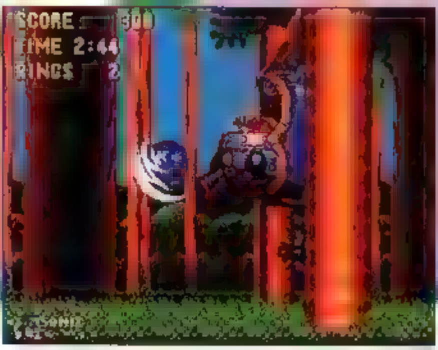
立ち並ぶ木々を切りとばして攻撃してくる木コリロボ。オノや噴射口に当たるとダメージになるので、オノを振った瞬間を攻撃しよう。いちばん下までくるとしばらく動かなくなるのでそこを攻撃してもいい。フレイムバリアがあれば楽勝。


SCORE 800
TIME 3:23
RINGS 26

ACT2 BOSS

障害物をとび越すことを最優先に

トラップのしかけられた森を飛び去るマシン。障害物をとび越しながら本体を攻撃しなければならない。噴射口の炎に当たるとダメージになるので、炎が消えるまで攻撃を待とう。ボス直前のフレイムバリアを残しておけばクリアは楽だ。

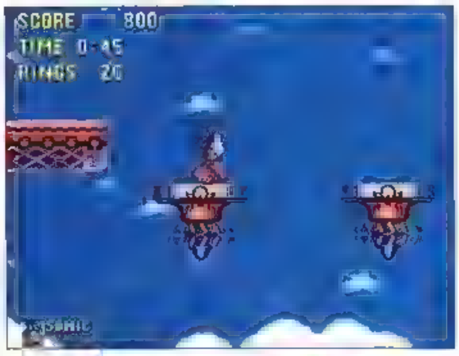

SCORE 300
TIME 2:44
RINGS 2

ZONE 8

FLYING BATTERY ZONE
フライング バッテリー ゾーン

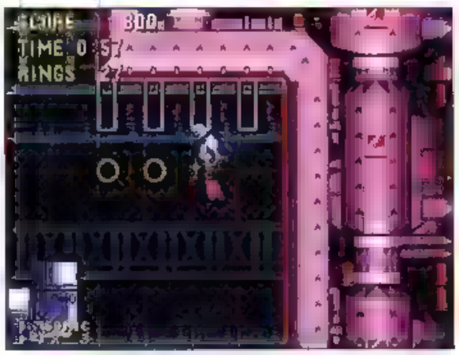
エッグマンの巨大飛行艇の中へと潜入。機内にはところせましとさまざまなトラップがしかけられている。危険が多い反面、うまく利用すればショートカットも可能だ。内部はかなり複雑な構成になっており、単純に右へと進むだけではゴールまでたどり着けない。機体の外へと出る場面もあるぞ。

Catch up 1



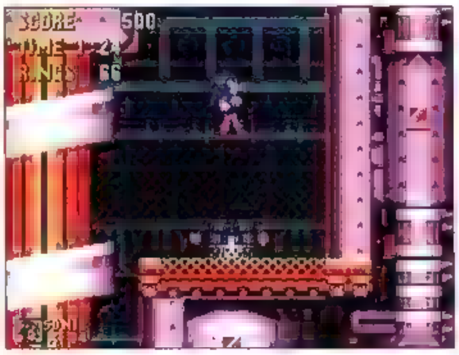
空中に浮かんだ足場。動いているものや静止しているものがある。下部についているファンに触れるとダメージを受けるので注意。

Catch up 2



連続した手すりはぶら下がったまま先へ進める。途中や最後の手すりがつかまった瞬間下へ降りるしかけになっているものもある。

Catch up 3



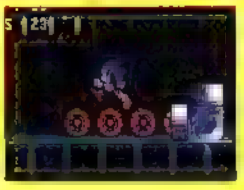
回転する火炎放射器は、上に乗ると火炎が一定時間止まる。そのまま乗っていると、放射器が戻る勢いで大きく上へとぶことができる。

ACT1 しかけを理解しよう

スタート直後からカタパルトや手すりを使っての移動など、しかけを利用する場所が多い。まずは落ち着いてしかけの仕組みを理解しよう。途中、マーカーの先にある縦穴からルートが大きく2つに分かれる。左の足場に乗ると船外ルートへ、普通に落ちると船内ルートを進む。後者はさらに分岐するルートがあるぞ。

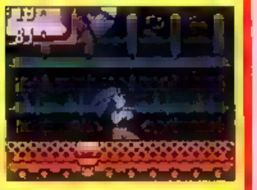
CHECK!

天井に巨大な電磁石が存在するポイントがある。電気が走ると下にある鉄球や足場、敵などが持ち上げられるので下を通って進もう。



↑コンベアは一定のルートを移動している。足場として使えるが、途中のパイプにはさまれないように。

↓普段は見えないが、少し待っていると突然足場が出てくる場所がある。上への縦穴を注意して見てみよう

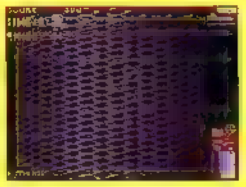


ACT2 更に広大な船内を走る

カタパルトとスプリングでさらに奥へ進む。途中、いくつかの分岐があるが、距離的にはどちらもそれほど変わりない。最終的には合流するので好きな方へ進んでOK。後半には電磁石で持ち上げられた足場を乗り継いでいくポイントがある。特にせまい場所にあるものははさまれると恐いので、落ち着いてやり過ごせ。

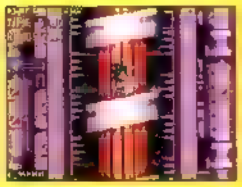
CHECK!

仲間たちが捕らえられているカプセルがいくつか置いてある。通常は仲間やリングが入っているが、敵が入っていることもあるぞ。



↑筒状になった金網は横から勢いをつけて入ると内側を走れる。走りたい方へ方向ボタンを入れよう。

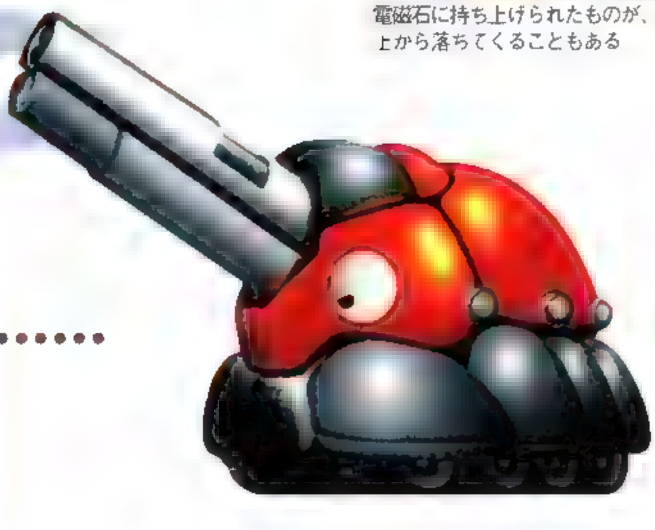
↓足場が螺旋状になっているエレベーター。動きが速いので壁と足場の間にはさまれないように乗り込め。



ENEMIES

ポンポン

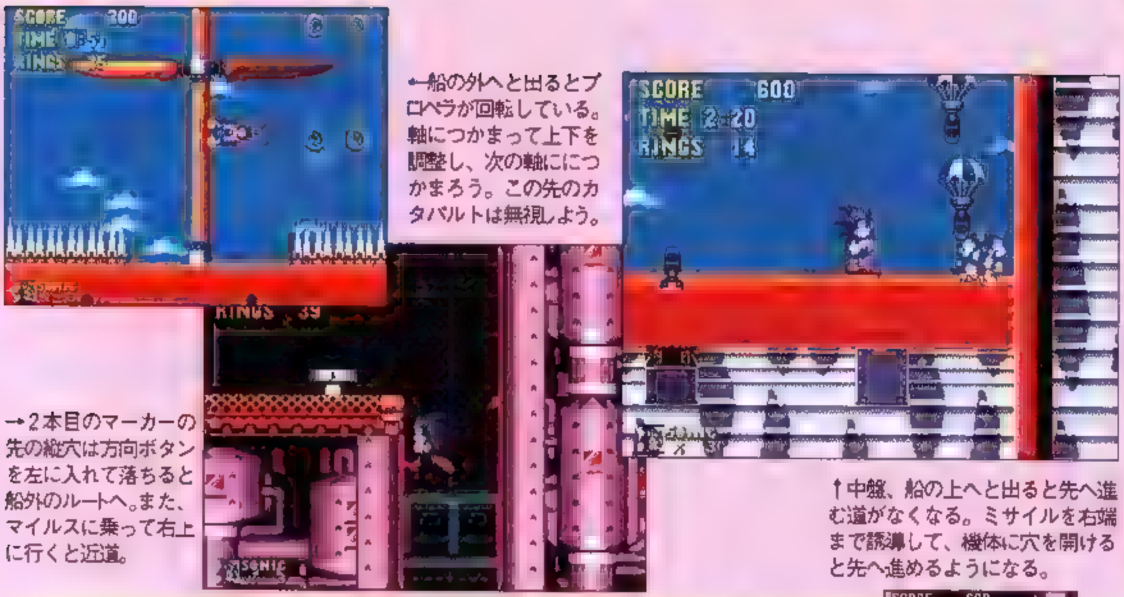
↓床をはいずる戦車。時々、弾を放物線状に撃ってくる。全体に当たり判定があるので倒すのは簡単電磁石に持ち上げられたものが、上から落ちてくることもある



EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

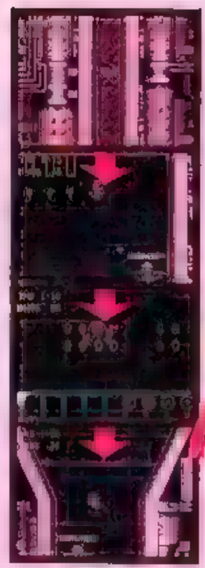
音楽が非常に印象的なゾーンですね。「1」や「2」のときは中村さんに頼んでいたものですから、余分に作っていただくことができなかったんですけど、「3」の場合は内部で作曲したので、すごくたくさんの曲を用意できたんですよね。その中からゾーンにあったものを選出していきました。（飯塚）



←船の外へと出るとプロペラが回転している。軸につかまって上下を調整し、次の軸ににつかまろう。この先のカタパルトは無視しよう。

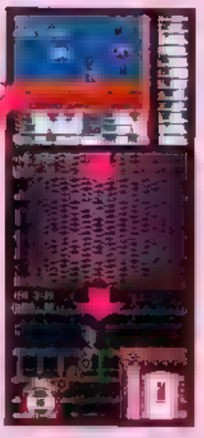
→2本目のマーカーの先の縦穴は方向ボタンを左に入れて落ちると船外のルートへ。また、マイルスに乗って右上に行くと近道。

↑中盤、船の上へと出ると先へ進む道がなくなる。ミサイルを右端まで誘導して、機体に穴を開けると先へ進めるようになる。



BEST CLEAR ROUTE

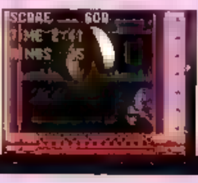
←2本目のマーカーまではほぼ一本道。縦穴を左下に降り、足場に乗って船外へ出よう。再び船内に入り、スプリングで上へと上がる。

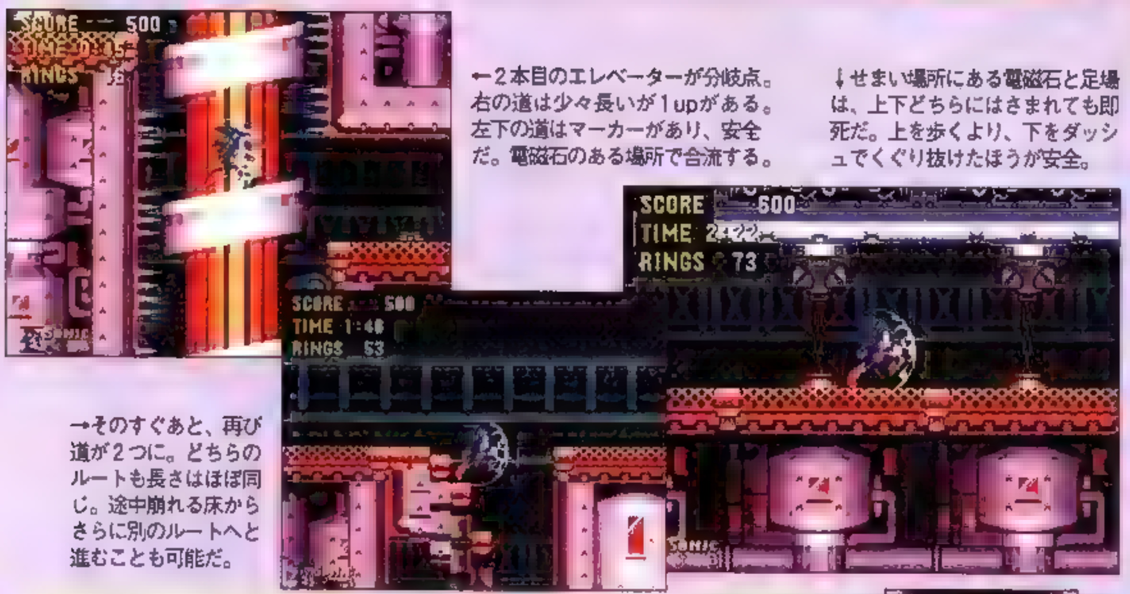


→船の上へと出たら、ミサイルを誘導し船体に穴を開けて入る。筒状の金網を落ちないように内側を走れば、ボスまでまっすぐだ。

SPECIAL RING ×2

中盤、マーカーと赤いスプリングが2つ並んだ場所の先にある広い縦穴の左壁の奥に1個目がある。マイルスの手を借りないと取れない。2個目はミサイルで穴を開けて降りた先にある、筒状の金網の下の5つ並んだカプセルの左の壁だ。

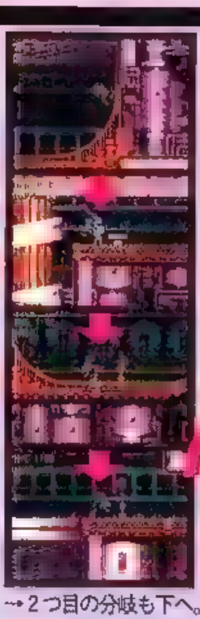




←2本目のエレベーターが分岐点。右の道は少々長いが1upがある。左下の道はマーカーがあり、安全だ。電磁石のある場所で合流する。

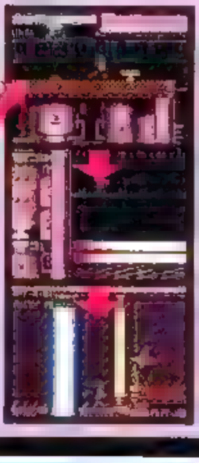
↓せまい場所にある電磁石と足場は、上下どちらにはさまれても即死だ。上を歩くより、下をダッシュでくぐり抜けたほうが安全。

→そのすぐあと、再び道が2つに。どちらのルートも長さはほぼ同じ。途中崩れる床からさらに別のルートへと進むことも可能だ。



BEST CLEAR ROUTE

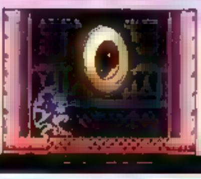
←序盤から2本目のエレベーターまで進み、下の道へ。ここでマーカーに触れておけば、やられてもスタートまで戻されることはない。

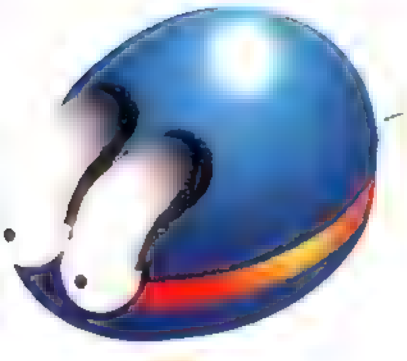


→2つ目の分岐も下へ。こちらを選べばほぼ1本道でボスまで行ける。最後のエッグマンは、レーザー攻撃をかわして自滅を待とう。

SPECIAL RING ×2

上の写真の分岐点を下へ行き、途中崩れる床からさらに下へ。マーカーの上までジャンプでとんだところのらせんエレベーターの左壁の奥に1個。もうひとつはボス直前の金網を上がった先の左壁の奥にある。下のカタパルトでとんで入ろう。





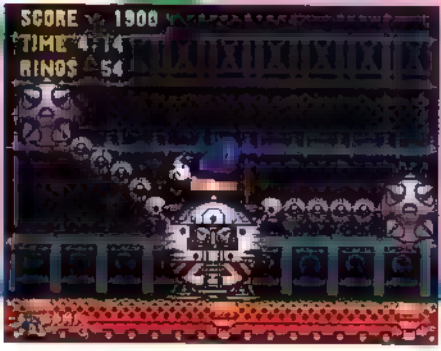
チューチュー

↑マウスの形をしたロボット。床や壁、天井などに張りついて動いている。攻撃はしてこないが、突然出てくるので、出会い頭にぶつからないように。数も多いぞ。

ACT1 BOSS

鉄球が止まったらダッシュで回避

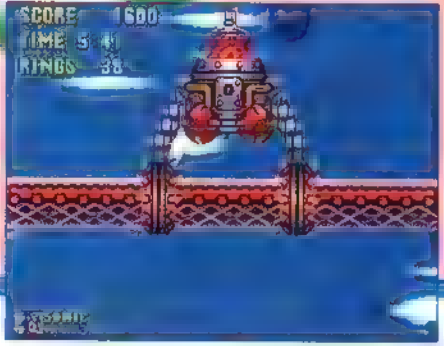
カプセルの姿をしたロボット。2本の鉄球のついた腕で正確にこちらを攻撃してくる。通常攻撃が効かないので、頭の上に乗ってスピンしながら待ち、どちらかの腕の動きが止まったらダッシュで避けよう。その鉄球でダメージを与えられる。



ACT2 BOSS

攻撃してくるまで落ち着いて待とう

せり上がった床を鉄棒のように使って攻撃してくる。下で待機しているときに中央部に立つと下から火炎を出してくるので、腕の外側で待とう。回転が始まったら頭のトゲにぶつからないようにサイドから体当たりすればOKだ。

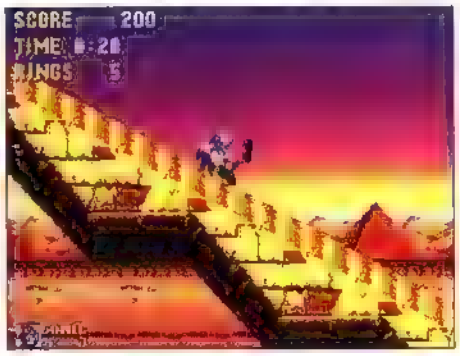


ZONE 9

SANDOPOLIS ZONE
サンドポリス ゾーン

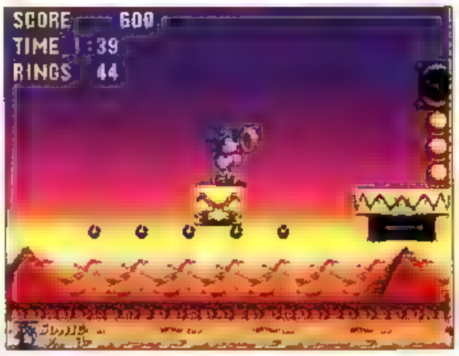
遥か上空より降りてきたところは、灼熱の砂漠。これまでのソニックシリーズにはない独特の雰囲気が漂うゾーンだ。前半の砂漠と後半のピラミッド、黄金色の石壁が常にソニックの行く手を阻んでいる。静かに動く流砂に乗り、隠された通路を探してみよう。ピラミッド内部には幽霊も……!?

Catch up 1



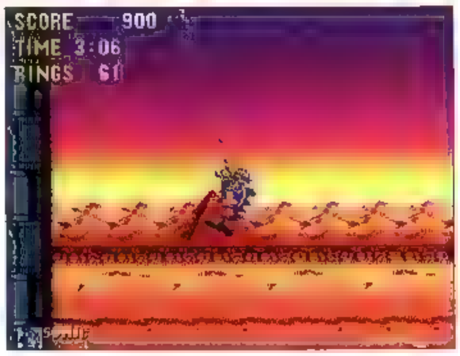
ゾーンのさまざまな場所に流砂が点在する。縦に流れるものは上へ登ることができ、ナールが潜む流砂は下へ行けることもある。

Catch up 2



並んだ小さなコンベアには直接乗ることはできない。手前にある岩を押して落とし、それに乗ろう。岩のスピードが結構速いので注意。

Catch up 3



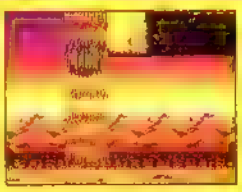
ロープはぶら下がると壁に足をかけて静止する。ボタンを押すと壁を蹴って下へ行ける。場所によっては反対側の壁にとぶことも可能。

ACT1 広い神殿に迷うな

広大な砂の神殿が展開する。通路がさまざまな場所にあり、ゴールまでのルートは非常に多彩だ。アクト自体も非常に長いため、ヘタに迷うとタイムアップにもつながってしまう。スペシャルリングを取るつもりがないなら、コースの最上段か最下段を進むようにするとわかりやすい。流砂やスプリングを利用するのがコツ。

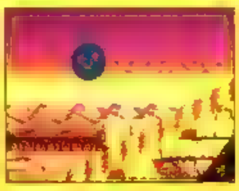
CHECK!

上下に動く流砂には幅の広いものとせまいものがある。どちらも流れに身をまかせることができるが、後者は上へ登ることができる。



↑流砂を登っていくにはジャンプボタンを連打すればOK。意外な場所まで登れることもあるぞ。

↓流砂を流れてくる岩は落ちついて乗り継いでいこう。常にレバーを右に入れ、連続ジャンプすれば大丈夫。

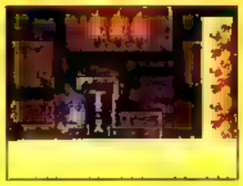


ACT2 オバケがソニックを襲う

ピラミッドの中は迷路そのもの。特にスイッチと連動する扉の関係がクセモノだ。スイッチを押したらためらわず通路を抜けていかないと勝手に扉が閉まってしまう。また、上下にループしている場所が何カ所かある。流砂などに流されたり縦穴に落ちて、何度も同じ場所に出てしまうようなら、別の横道を進んでみよう。

CHECK!

照明スイッチは銀色のバー。暗くなると背景が見づらくなるだけでなく、ヒュードロが凶暴化する。通路で見つけたら引いておこう。



↑扉のスイッチは押しても徐々に戻ってしまう。それにあわせて扉も閉まるので、急いで通路を進もう。

↓ルートに2カ所ある栓を壊すと砂が流れ出てくる。これを利用して高所へと登る。はさまれないように。

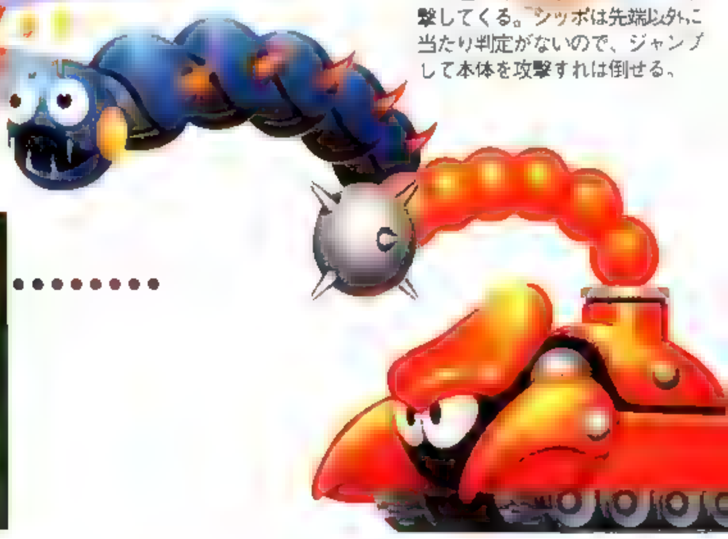
ENEMIES 新キャラクター!

ナール

↓流砂の中を泳ぎ、時々大きくジャンプする。歩きにくい流砂の上を移動しているときに激突されてしまうことが多い。土ぼこりを目印に回避しよう。頭が弱点。

スコープ

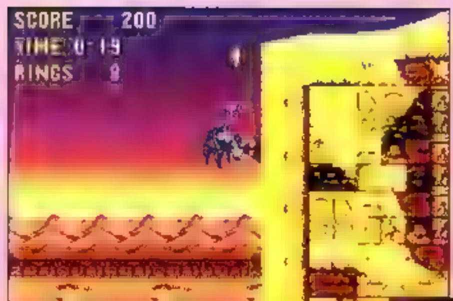
↓地上を前後に行き来し、ソニクが近づくとシッポを伸ばして攻撃してくる。シッポは先端以外に当たり判定がないので、ジャンプして本体を攻撃すれば倒せる。



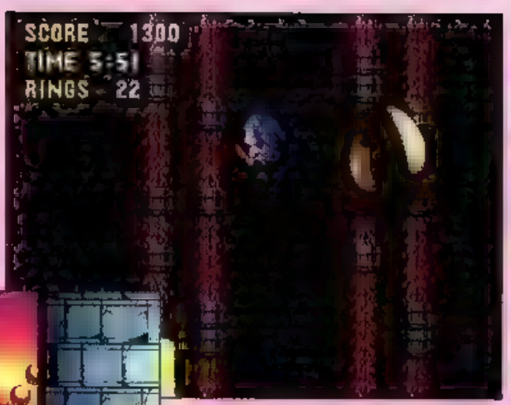
EPISODE エピソード

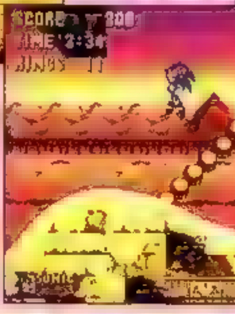
FROM SONIC TEAM

ここは今までのシリーズにはない砂面ということで、比較的自由に作りました。後半に出てくるオバケは、敵としては初めてエッグマンが作り出したものではないんですよね。彼がピラミッドに侵入するときに、一生懸命ボックスにオバケを集めておいたという設定です。（飯塚）


SCORE 200
TIME 0:19
RINGS 9

←ルートは上のほうが安全。スタート直後の流砂で勢いをつけて垂直の壁を一気に登ってしまうと楽だぞ。


SCORE 1300
TIME 3:51
RINGS 22

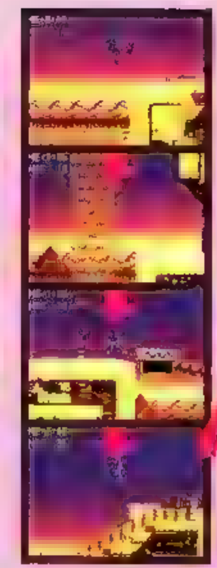

SCORE 800
TIME 2:34

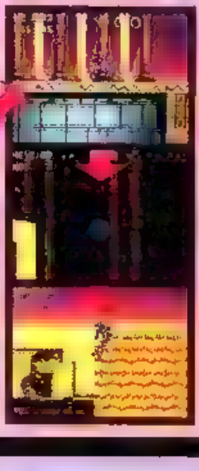
→壁に張られたトランポリンに乗ると、斜め上へと一気にとべる。とんだ先にはほとんどの場合、別のしかけが用意されているぞ。

↑後半、中央付近のルートで2つのトランポリンを乗り継いで進むと、広間にぽつんとスペシャルリングが。トゲに注意してジャンプ。

BEST CLEAR ROUTE

←先にも述べたように上のコースを進むと楽だ。流砂とスプリングを利用してなるべく上のほうを目指すように進んでいくこと。

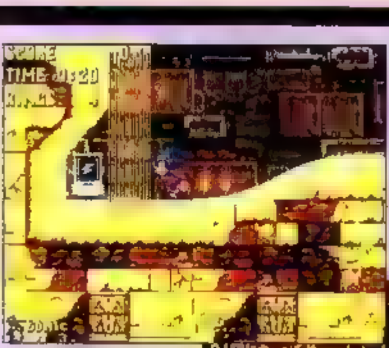




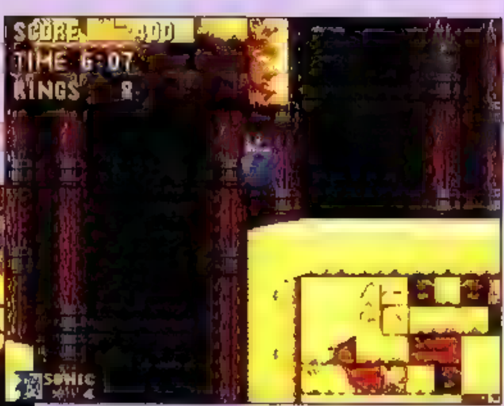
→ソニック単独で進む場合、おのずと下へ降りてしまうこともあるが、気にせずに進もう。最後のロープを降りたらゴールだ。

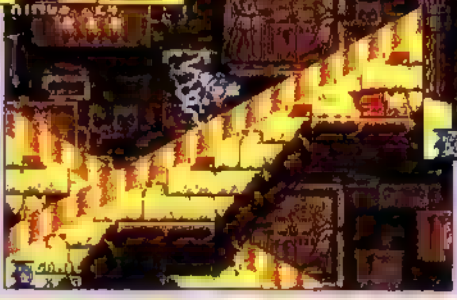
SPECIAL RING ×7

ここは全部で7個もある。取りやすいのは左上の写真の場所から少し先にあるものや、上ルート中盤のマーカーの先のナールのいる流砂の左下、右上の写真の場所などだ。残り4個はマイルスやナックルズでのプレイ時に探してみよう。



←スタート後、トランポリンで斜めにとび、流砂を上がると、扉の向こうに貴重なサンダーバリアがある。大事に使っていこう。


SCORE 400
TIME 6:07
RINGS 8
SONIC ×4

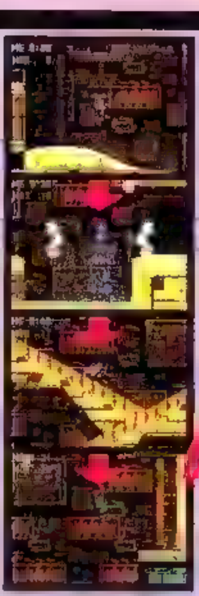


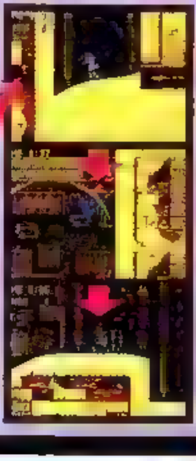
→斜めにクロスする流砂は、交差している場所で反対側にジャンプすれば大幅にショートカットできる。タイミングを見計らってとべ。

↑最後のスイッチは2枚の扉と連動している。すばやく走り、2枚目の扉が閉まる前に縦穴をとび越せばスペシャルリングが取れるぞ。

BEST CLEAR ROUTE

←ヒュードロを解放するまでは一本道。交差する流砂をとび、ループするロープのある縦穴を通過。少し走ると2つ目のマーカーが。

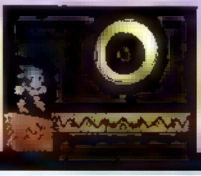




→流れ出る砂に乗って移動、次の縦穴は下を行けばアクアバリアが手に入る。2つの流砂で移動したら、あとは道なりに進もう。

SPECIAL RING ×4

ヒュードロが解放されたカプセルの左にある流砂を降り、次に落ちる流砂を2段ジャンプ(要サンダーバリア)で登った先に1個目がある。もう1個は後半、ボス直前のマーカーのある縦穴の右上にある。残り2つはナックルズルートにあるぞ。



ヒュードロ

↑ピラミッドにひそむオバケ。スクロールについてまわり、背景が真っ暗になると、こちらに突進してくるようになる。再び明かりをつけると一定時間は消える。

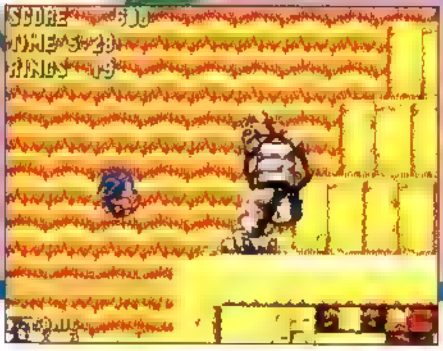
ロックン

↑乗ると崩れる岩を模したロボット。頭に乗ると動き出す。実害はあまりなく、単なる障害物と考えよう。動き出したときに、正面からスピンダッシュすれば倒せる。

左端にある流砂まで誘導して落とそう

ACT 1 BOSS

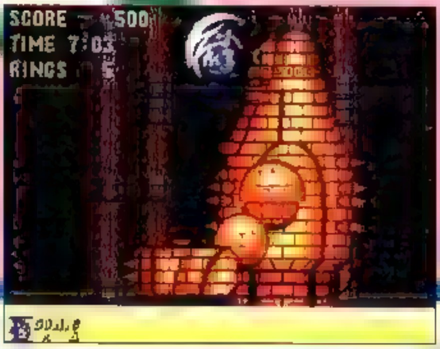
ピラミッドの守り神の像。攻撃すると崩れて動きを止めるが、すぐに復活するので倒せない。ソニックのいる方向にジャンプして向かってくるので左端にある流砂まで誘導すれば自滅してくれる。誘導する際は自分も流砂に沈まないように。


SCORE 500
TIME 5:28
RINGS 19

伸ばす腕に乗って顔面を狙え

ACT 2 BOSS

石像を身にまとったエッグマンメカ。腕を交互に前後させ、ビームを発射しながらこちらに迫ってくる。手前の腕が伸びたらそれを足場にジャンプし、頭部を攻撃する。前面がトゲにおおわれているため、腕が伸びきるまで待ってから乗れ。

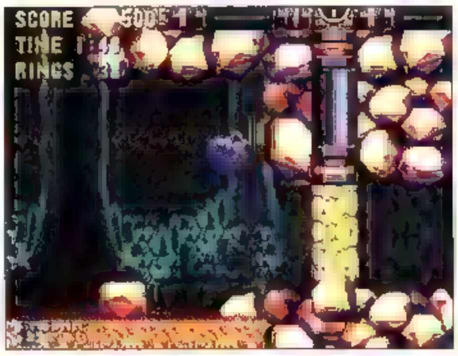

SCORE 500
TIME 7:03
RINGS

ZONE 10

LAVA REEF ZONE
ラバ リーフ ゾーン

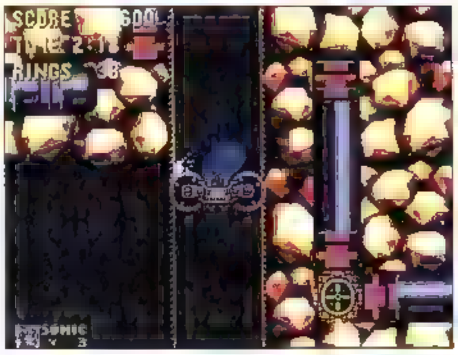
ピラミッドのさらに奥深くに広がる溶岩洞窟ゾーン。どうやらエッグマンはこの奥に眠るスーパーエメラルドを採掘しているようだ。削岩マシンが縦横に動き回り、溶岩の池が口をあけたせまい通路を駆け抜ける。また、カオスエメラルドを取る最後のチャンスなので、そちらも見逃さないように。

Catch up 1



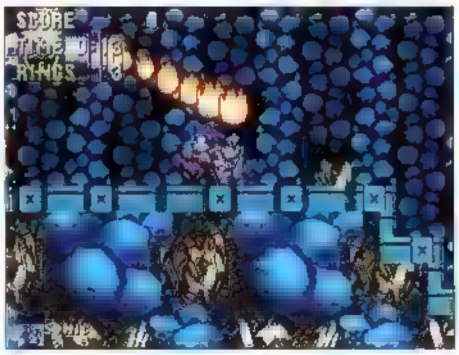
前ゾーンと違い、扉とスイッチは近い場所にある。ただしスイッチが背景に隠れてたり、弾を撃つ砲台を壊すと扉が開く場合もある。

Catch up 2



このエレベーターは前作のナットのようなもの。乗ってスピンダッシュをつづけると動く。右向きだと上がり、左向きだと下がる。

Catch up 3



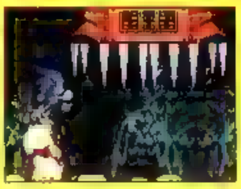
マグマが上から流れてきたり、火炎放射器が火を噴き出している。フレイムバリアがあれば、進行がかなり楽になるので温存しよう。

ACT 1 道は長いが複雑ではない

カオスエメラルドの鉱山を走る。入り組んではいるが、ほぼ一本道だ。一見袋小路になっているような場所でも、必ずスイッチや壊れる岩壁があるはずなので探してみよう。前半にあるフレイムバリアをキープして中盤ぐらいまでは楽に進める。ただ、一部即死のトラップがあるので、通路を抜けたら様子を見よう。

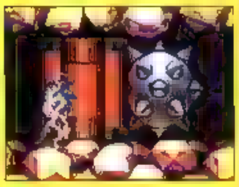
CHECK!

岩を掘削する機械や鉄球は触れなければ問題はない。後者は大ジャンプ後、足もとにあることが多いので、とんだ後は注意しよう。



↑トゲ付マシンは「1」の吊り天井と同じ。こちらにはスキマがないので、油断してつぶされないように。

↓軸を中心に回転している鉄球は、鉄球が軸の向こう側に行ったときに通過できる。すばやく抜けよう。

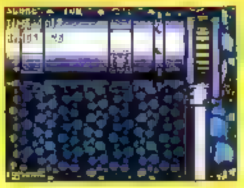


ACT 2 結晶が輝く洞窟

カオスエメラルドの結晶が輝く炭坑の奥。壁や床にしかけられた火炎放射器が非常にやっかいな存在だ。スタート直後にあるフレイムバリアが重宝するぞ。序盤の広間で道が上下に分岐するが、難易度はそれほど変わりはない。後半はほぼ一本道なので、一気にゴールまで進める。最後には再びナックルズが登場する。

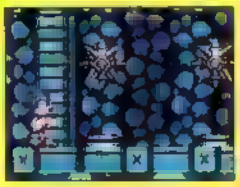
CHECK!

回転しているパイプはバーにつかまった状態でボタンを押すと、回転の勢いで上へととぶことができる。タイミングを覚えよう。



↑この位置でボタンを押すと高くとべる。ちなみにとなりのトゲは、触れると当然ダメージとなるぞ。

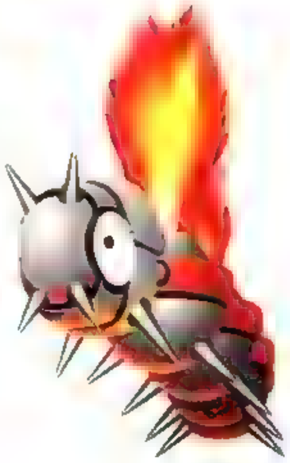
↓地上に鉄球が置いてある下の台の光の点滅が徐々にはやくなっていき、完全に点灯すると球が打ち上がる。

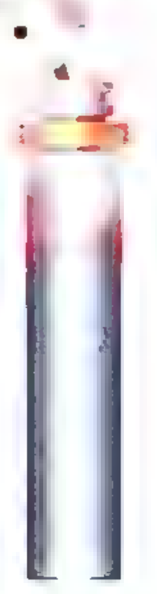


ENEMIES 敵キャラクター

マンバー

→洞窟の小さな穴から出現し、空中をフラフラと行き来する。体を炎とトゲでガードしているので、触れることはできない。攻撃するときは頭を狙うようにしよう。





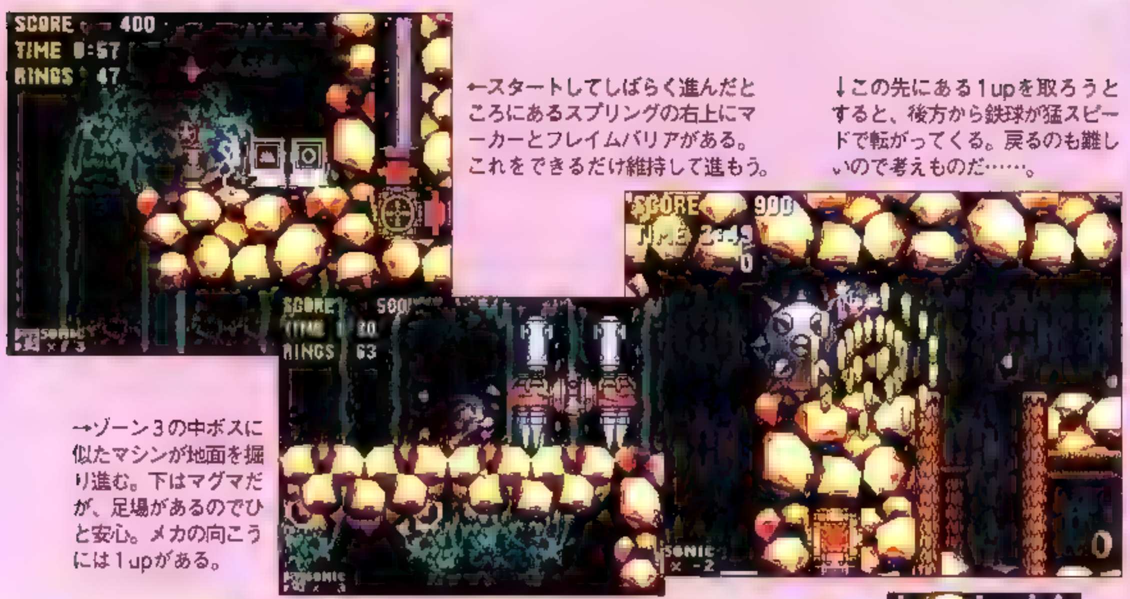
ブウゾーン

←地面に立っており、常に毒ガスを噴射している。このガスは触れると一定時間体にまとわりつ。た後、ダメージとなる。ジャンプで振り払おう。本体は強くない

EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

スペシャルリングが出る最後のゾーンです。この両アクトの後半の背景に、デスエッグが顔を出しているのに気づいていただけましたでしょうか。「2」のアクトセレクトの場面にチョコっと出ていただけだったんですけど、ここでその全貌が姿を現す、というわけなんです。（飯塚）



←スタートしてしばらく進んだところにあるスプリングの右上にマーカーとフレイムバリアがある。これをできるだけ維持して進もう。

↓この先にある1upを取ろうとすると、後方から鉄球が猛スピードで転がってくる。戻るのも難しいので考えものだ……。

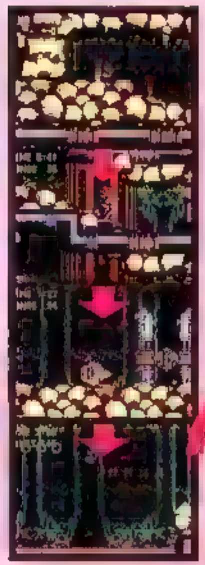
→ゾーン3の中ボスに似たマシンが地面を掘り進む。下はマグマだが、足場があるのでひと安心。メカの向こうには1upがある。

SPECIAL RING ×3

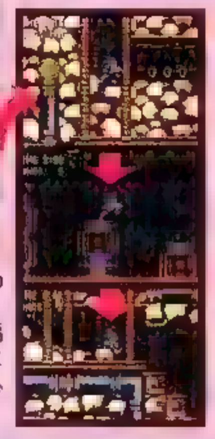
中盤、削岩メカが落ちたマグマの左にあるエレベーターを登った左の壁に1個目がある。その場所からすぐに左にあるトゲメカの右壁にも1個。3個目は中盤、マーカーと12個のリングがある小部屋の天井にある。マイルスの手を借りよう。

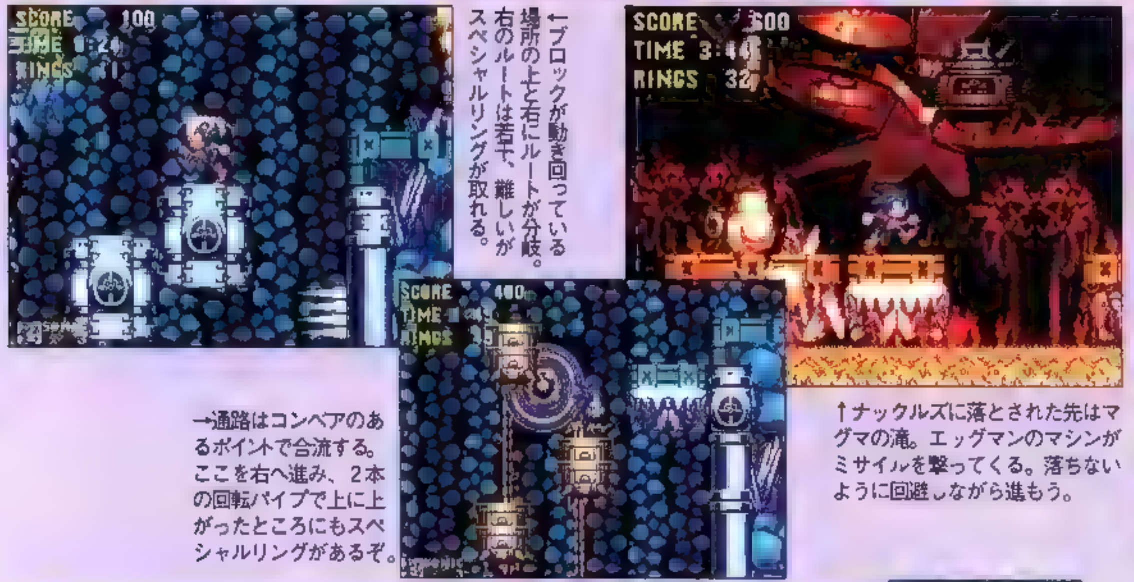
BEST CLEAR ROUTE

←アイテムなどがある小道はあるものの、最後までほぼ一直線。スペシャルリングも通り道にすべてあるので確実にゲットしよう。



→左で紹介した1upはマイルスの手を借りないと戻るために大幅な回り道をするハメになる。ムリして取る必要はまったくない。





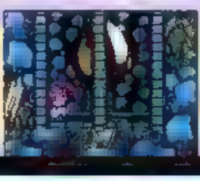
←ブロックが動き回っている場所の上と右にルートが分岐。右のルートは若干、難しいがスペシャルリングが取れる。

→通路はコンベアのあるポイントで合流する。ここを右へ進み、2本の回転パイプで上に上がったところにもスペシャルリングがあるぞ。

↑ナックルズに落とされた先はマグマの滝。エッグマンのマシンがミサイルを撃ってくる。落ちないように回避しながら進もう。

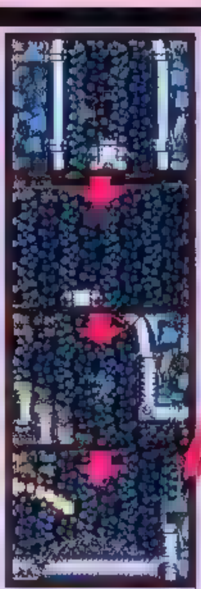
SPECIAL RING ×5

分岐の右ルートの赤いスプリングの左上の壁の中に1個。そこから少し進んだコンベアの左上の壁に2個目が。3個目は2本のパイプのさらに上の右壁の中に。さらに先のトゲが下にある場所の右に4個目。5個目はナックルズルートだ。

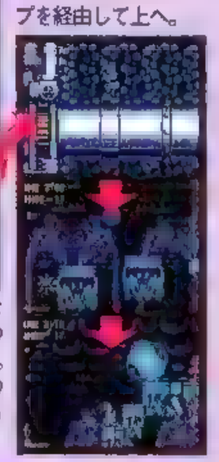


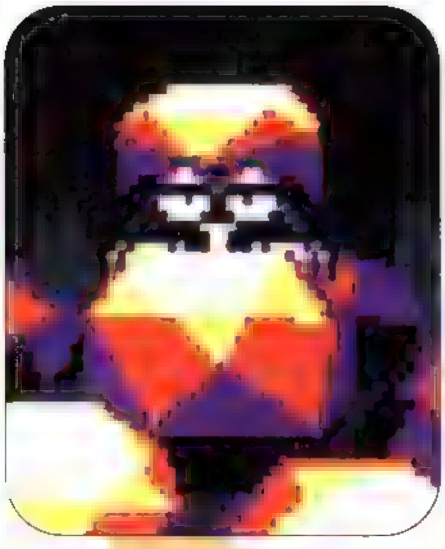
BEST CLEAR ROUTE

←まずはフレイムバリアを取って分岐点へ。上は短距離、右にはスペシャルリングがある。コンベアと2本のパイプを経由して上へ。



→ここからの分岐はない。トラップに気をつけ洞窟を駆け抜けよう。最後の階段状の足場の崩れる床の下に落ちると即死なので要注意。





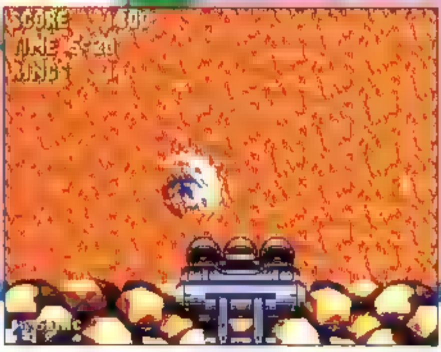
イワモドキ

↑その名のとおり、岩に化けている敵。近寄るとひっくり返って顔を出し、数秒後に自爆する。とび散る破片に当たるとダメージになる。破片はバリアで防げる。

触手を先に倒して本体を攻撃すべし

弾を撃つ2本の触手と手の形をしたメカが交互に攻撃してくる。まず左右に現れる触手をダブル回転アタックで倒し、手形の本体を攻撃しよう。手は動きが止まるまでスピンダッシュで待ち、動きが止まったらダッシュし上から攻撃だ。

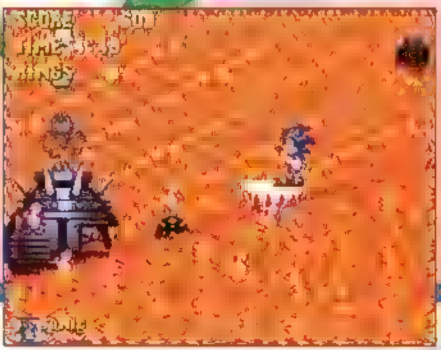
ACT1 BOSS



あわてず確実に足場を乗り継ごう

滝の最下層で、マグマを斜めに傾けて爆弾を放り投げてくる。爆弾は斜面に沿って流れ、ジャンプで回避すればエッグマンのマシンに当てることができる。流れる足場を乗り継いで、爆弾をマシンに当てよう。手前にあるバリアを取って挑め。

ACT2 BOSS



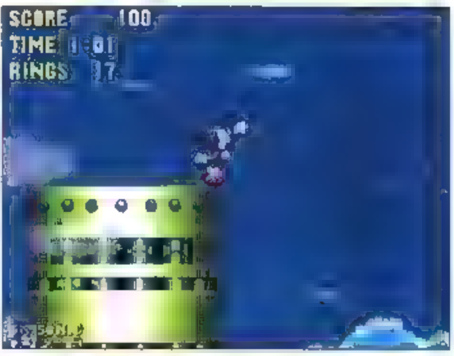
HIDDEN PALACE ZONE
ヒドゥン パレスゾーン

ZONE 11-12

SKY SANCTUARY ZONE
スカイ　サンクチュアリ　ゾーン

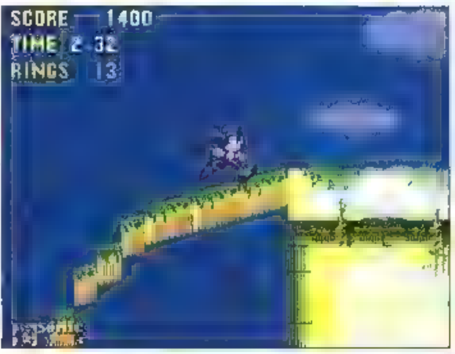
スーパーエメラルドが眠るヒドゥンパレス。ナックルズがソニックと戦っているスキに、エッグマンはスーパーエメラルドを持ち去ってしまう。その力により空中要塞デスエッグは再び浮上。ソニックはナックルズに導かれ、空中庭園からエッグマンを追う。しかしここにも刺客が待ち受けていた。

Catch up 1



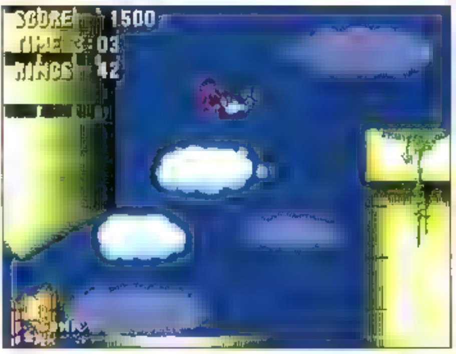
庭園にはところどころ、足場のせまい場所がある。落ちると大幅に戻されたり、最悪やられてしまうこともある。踏み外さないように。

Catch up 2



足場をつなぐ坂道には、渡ると崩れるものがある。スピードが速いので、躊躇せず渡りきろう。ミスると大幅に戻されてしまうぞ。

Catch up 3



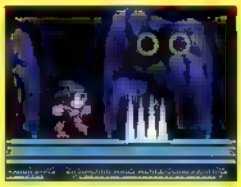
透きとおっていない雲には乗ることができる。大きくバウンドすると、意外な場所に行けることもあるぞ。うまく活用していきたい。

ZONE 11 何もない厳（おごそ）かな神殿

ラバリーフゾーンからつづく、スーパーエメラルドが眠る神殿。敵も出現せず、最深部にある転送マシンに乗るとナックルズのいる聖域までたどり着ける。途中、マイルスの手を借りれば、各種アイテムと1upを取れるが、ここではそれほど重要ではない。いにしえの壁画をバックに、ナックルズとの決戦が始まる。

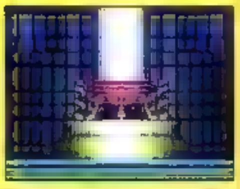
CHECK!

階層状になったゾーンは、スプリングに身をまかせればあっという間にクリアできる。リングも途中にあるものを数個取ればOK。



↑ダメージを受けるおそれのあるものはトゲだけ。3カ所あるが、それほど危険でもないだろう。

↓深部にある赤い球は転送マシン。乗れば、上のフロアにワープすることができる。次のゾーンにもあるぞ。

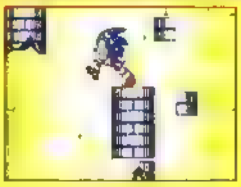


ZONE 12 浮遊城を上へと登ろう

浮上したデスエッグを追って、聖域を走るソニック。何もない静かな庭園にエッグマンのロボットが待ち受ける。足場が前後に重なっており、空中に浮かんだ雲を使えば一部ショートカットが可能だ。重要なものは特にないので、どんどん上へと進んでいこう。ボスはエッグマンの作り出した2代目のメカソニックだ。

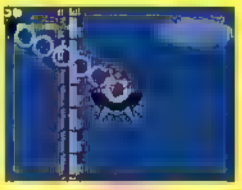
CHECK!

手前と向こうの足場が上下に動いている。少し待てば段差をジャンプで移動できるところもある。気になったら少し待ってみよう。

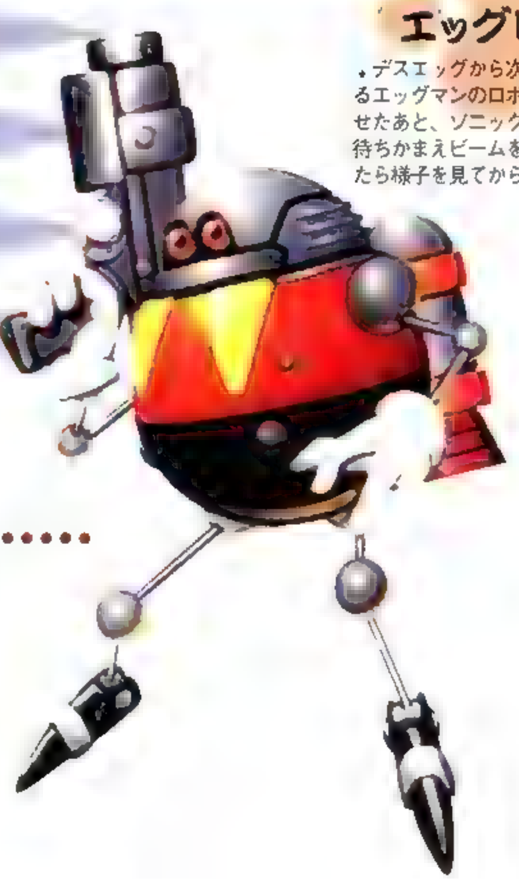


↑浮いている小さな石柱は乗るとすぐ崩れ落ちる。並んだものを渡る際は、すばやく乗り継いでいこう。

↓下半分にトゲがついたブランコ。危険なのでムリして乗る必要はない。慎重に下を抜けていくのも手だ。



ENEMIES 敵キャラクター



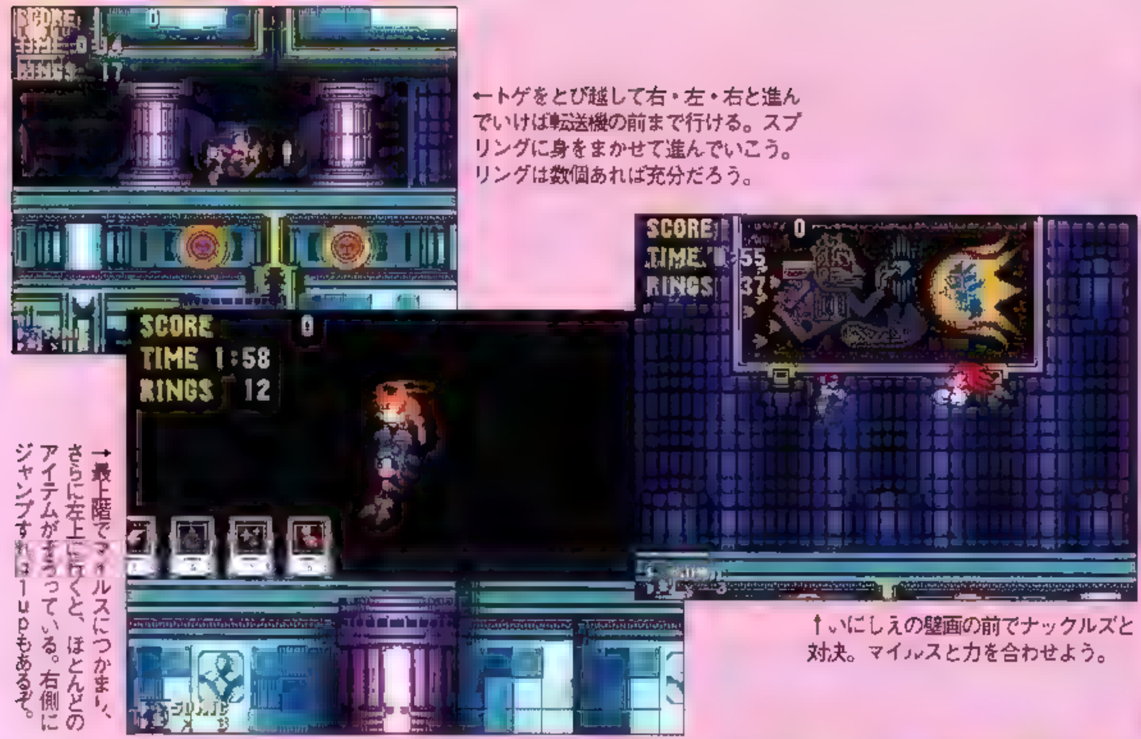
エッグロボ

◆デスエッグから次々と発射されるエッグマンのロボット。姿を見せたあと、ソニックの進行方向で待ちかまえビームを撃つ。出現したら様子を見てから対処しよう。

EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

ここからはナックルズしか立ち入れない神聖な領域です。ヒドゥンパレスはマスターエメラルドの保管場所、スカイサンクチュアリはエンジェルアイランドの上空にある、誰も行ってない聖域なんですね。余談ですが、奥から来るエッグマンロボはソフト内で拡大処理しています。（飯塚）


SCORE 0
TIME 1:58
RINGS 12
SCORE 0
RINGS 37

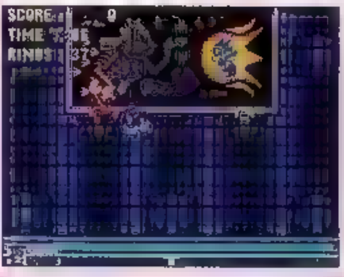
←トゲをとび越して右・左・右と進んでいけば転送機の前まで行ける。スプリングに身をまかせて進んでいこう。リングは数個あれば充分だろう。

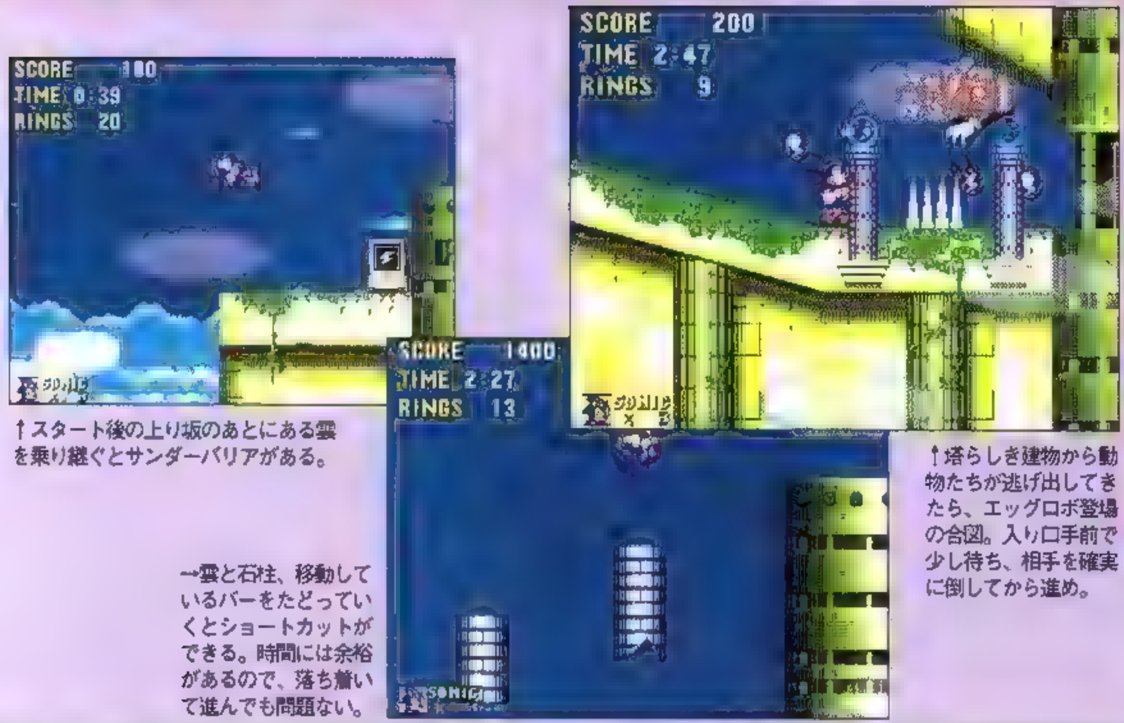
→最上階でマイルスにつかまり、さらに左上に行くと、ほとんどのアイテムがそろっている。右側にジャンプすれば1upもあるぞ。

↑いにしえの壁画の前でナックルズと対決。マイルスと力を合わせよう。

VS KNUCKLES!

ナックルズには正面からの攻撃は効かない。ジャンプで上から攻撃しよう。また、滑空しているときは真下から攻撃すると安全だ。時々しかけてくるスピンダッシュには基本的にかなわないのでジャンプで回避しよう。




SCORE 100
TIME 0:39
RINGS 20
SCORE 200
TIME 2:47
RINGS 9
SCORE 1400
TIME 2:27
RINGS 13

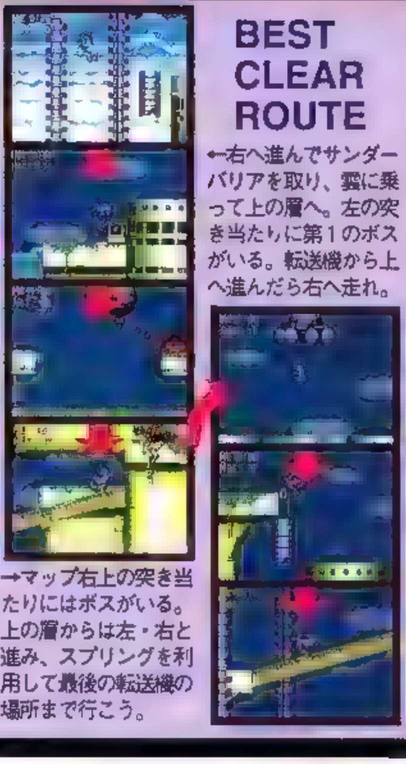
↑スタート後の上り坂のあとにある雲を乗り継ぐとサンダーバリアがある。

→雲と石柱、移動しているバーをたどっていくとショートカットができる。時間には余裕があるので、落ち着いて進んでも問題ない。

↑塔らしき建物から動物たちが逃げ出してきたら、エッグロボ登場の合図。入り口手前で少し待ち、相手を確実に倒してから進め。

BEST CLEAR ROUTE

←右へ進んでサンダーバリアを取り、雲に乗って上の層へ。左の突き当たりに第1のボスがいる。転送機から上へ進んだら右へ走れ。

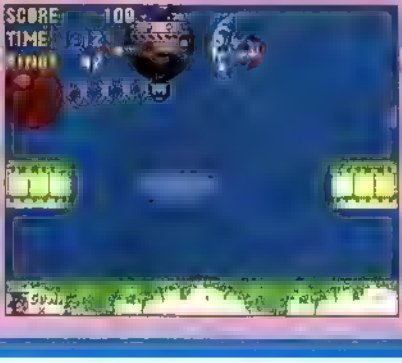


→マップ右上の突き当たりにはボスがいる。上の層からは左・右と進み、スプリングを利用して最後の転送機の場所まで行こう。

ONE 12
OSS

PATTERN 1

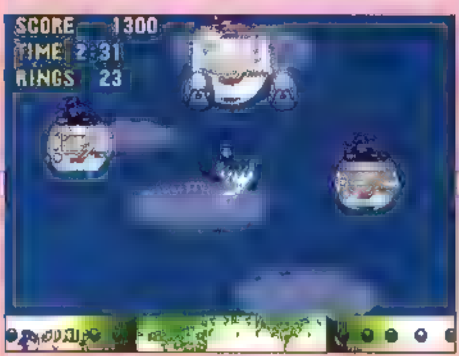
ボスのメカソニックは、ゾーン中3度攻撃してくる。第1攻撃は「ソニック1」のゾーン1のボス同様の攻撃だ。分銅が向こう側に行ったときに、ダブル回転アタックを行おう。



→サンダーバリアの2段ジャンプで上方向から攻撃すると非常に楽だ。

PATTERN 2

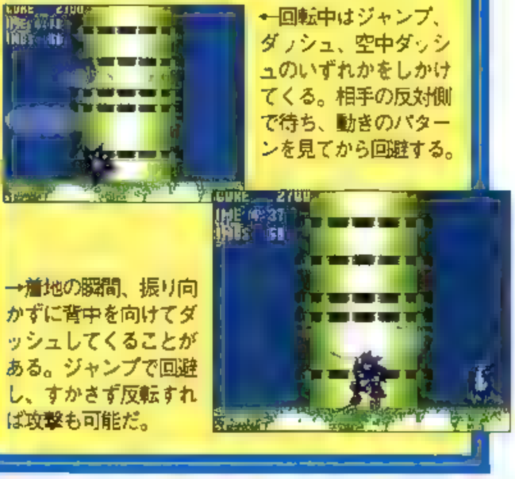
今度は「2」のゾーン8のボスの攻撃だ。ダメージ覚悟でまず1回攻撃しよう。中央へと移動したら、下からダブル回転アタックを繰り返せば勝てる。


SCORE 1300
TIME 2:31
RINGS 23

↑「2」のときは手強かったが、ダブル回転アタックのおかげで対処は楽だ。わざとバリアを消して、無敵時間のうちに最初の攻撃を行えれば理想的。

PATTERN 3

最後はメカソニック本体の攻撃だ。回転しての移動と背中を向けてのダッシュ攻撃を行ってくる。回転が終わったあとの静止した瞬間を攻撃しよう。



←回転中はジャンプ、ダッシュ、空中ダッシュのいずれかをしかけてくる。相手の反対側で待ち、動きのパターンを見てから回避する。

→着地の瞬間、振り向かずに背中を向けてダッシュしてくることがある。ジャンプで回避し、すかさず反転すれば攻撃も可能だ。

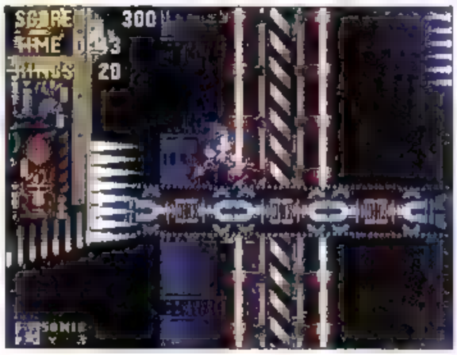
ZONE 13

DEATH EGG ZONE
デス エッグ ゾーン

空中庭園からついに要塞へとたどり着いたソニック。その内部は想像を絶する広さで、おびただしい数のトラップがしかけられている。その中で、もっともやっかいなのが反重力装置。重力が上下交互に入れ替わり、操作が非常に難しくなる。逆さまになったら、落ち着いて操作を行うようにしよう。

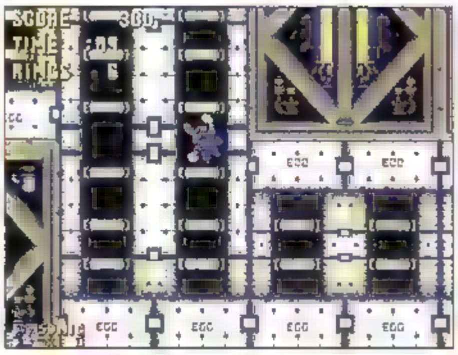
Catch up 1

キャタピラのついた動く床は移動手段として利用。乗ってジャンプすると左右の移動方向が変わる。乗っている自分も動くので注意。



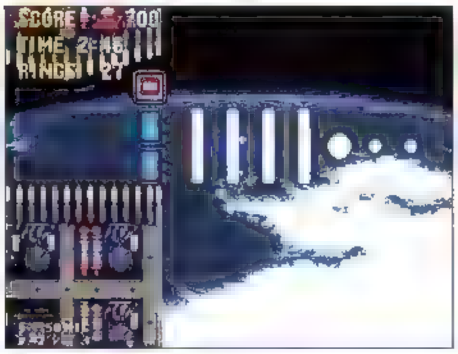
Catch up 2

筒状の反重力地帯は、浮かんでいる間は左右に動ける。交差点では行きたい方に方向ボタンを入れれば、そちらの方へ進める。



Catch up 3

パネルのついた柱に近づくとローラーが回り、数字が0になると光のトンネルを強制的に進む。楽だが下にあるアイテムは取れない。

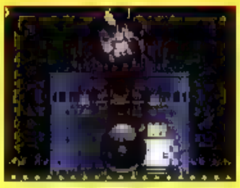


ACT 1 広大な要塞内部に侵入

要塞の中へと侵入していく。内部は非常に広いが、しかけが常に一方通行でソニックを導くため迷うことはないだろう。しかし、テクニカルなトラップがいくつもしかけられているため、気をひきしめて挑（いど）もう。後半、要塞の中枢（ちゅうすう）部にある巨大な反重力装置は、中央のコアの6つのスイッチをすべて赤くすればOK。

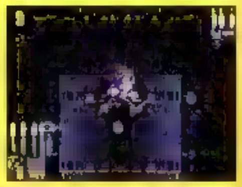
CHECK!

白く発光している電撃帯は触れれば当然ダメージ。時々走る電撃ももちろん同じだ。しかしサンダーバリアがあれば触っても大丈夫。



↑小型反重力装置は近づくだけで浮き上げられる。触れることができないぶん、直接の害はない。

↓一定時間レーザーの橋が発射される端子。光っている間のみ渡ることが可能。消えると下へ落ちてしまう

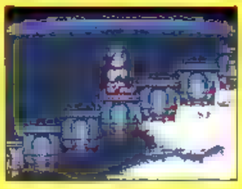


ACT 2 天地が逆になる！

基本的な構成はアクト1とほぼ同じだが、決定的に違うのが重力。反重力装置を通過するたびに上下が入れ替わり、混乱させられる。上下が変わっても操作は正方向なので間違えないように。スタートからすぐの反重力装置で左右に分岐するが、難易度的にはそれほど変わらない。両ルートは後半で再び合流する。

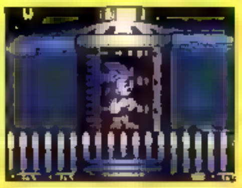
CHECK!

左でも述べたキャタピラ状の床はマイルスにも影響を受ける。彼が空中から着地した瞬間、反転することがあるので注意が必要だ。

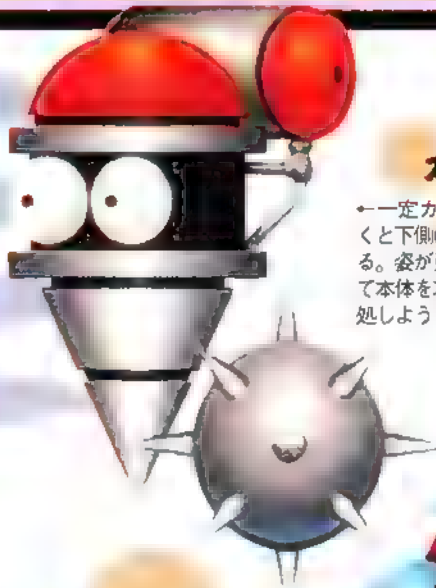


↑空中に並ぶカプセル状の足場は、シーソーの原理で乗った方に落ちていく。バランスをとって動かそう。

↓反重力装置の中に入るとパイプを通って反対側の天井や床にたどりつく。入り口の反対側には行けない。



ENEMIES 敵キャラクター

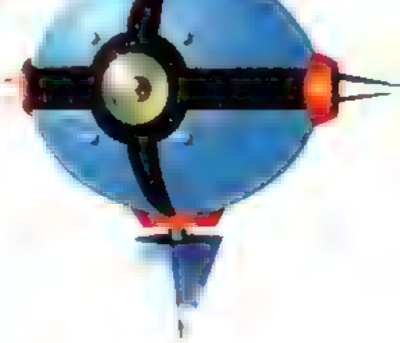


ガーディ

←一定カ所を左右に動き、近づくと下側にある鉄球をとばしてくる。姿が見えたら鉄球をとび越して本体を攻撃しよう。のんびり対処しようとするとやられてしまう

クロウ

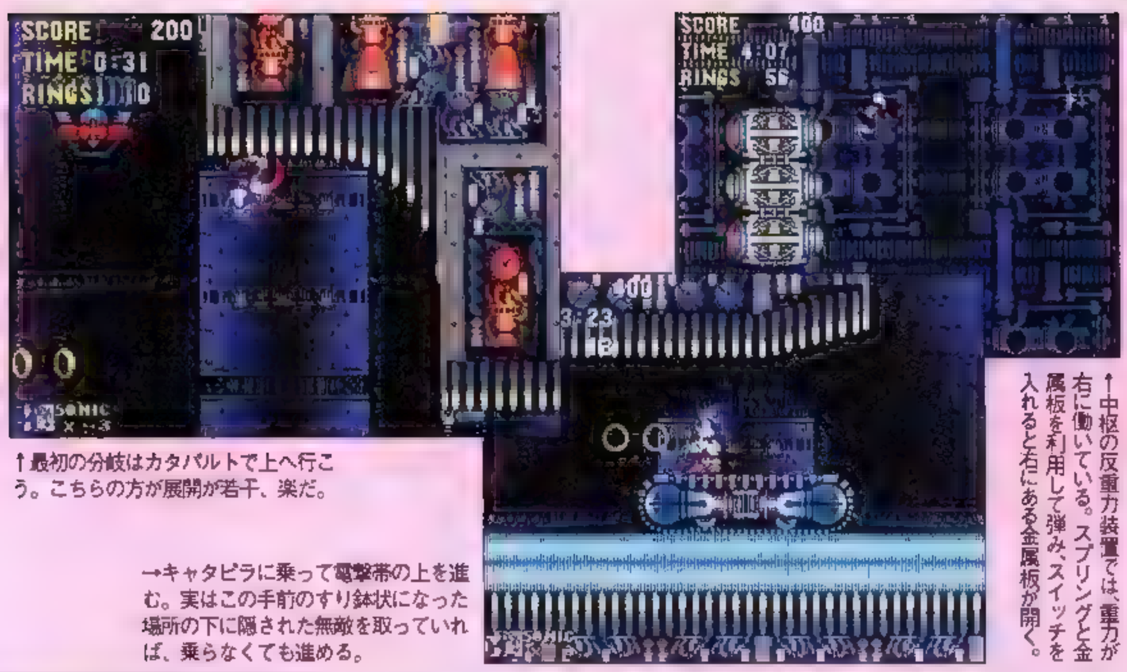
→左右にすばやく動き、ソニックに縦軸を合わせ上下のトゲを突き出す。画面外から突然襲ってくるので注意。トゲが恐いのでダブル回転アタックの衝撃波で倒そう。



EPISODE エピソード

FROM SONIC TEAM

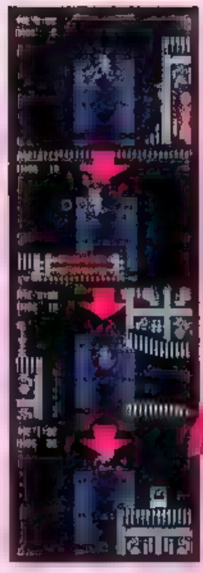
宇宙といえば重力装置、というイメージで制作した面です。宇宙ならではの感じが出ていると思うのですが、いかがでしょうか。上下が逆になったときの操作は、何人かにアンケートをとった結果、あの形となりました。心情的にはしゃがむときは下を入れるというのがやりやすいようですね。(中)

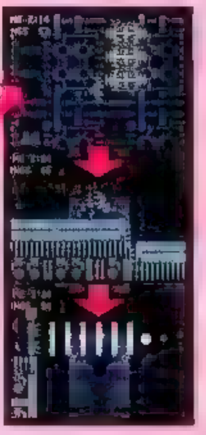

SCORE 200
TIME 0:31
RINGS 0
SCORE 400
TIME 4:07
RINGS 56

↑最初の分岐はカタパルトで上へ行こう。こちらの方が展開が若干、楽だ。

→キャタピラに乗って電撃帯の上を進む。実はこの手前のすり鉢状になった場所の下に隠された無敵を取っていれば、乗らなくても進める。

↑中枢の反重力装置では、重力が右に働いている。スプリングと金属板を利用して弾み、スイッチを入れると右にある金属板が開く。

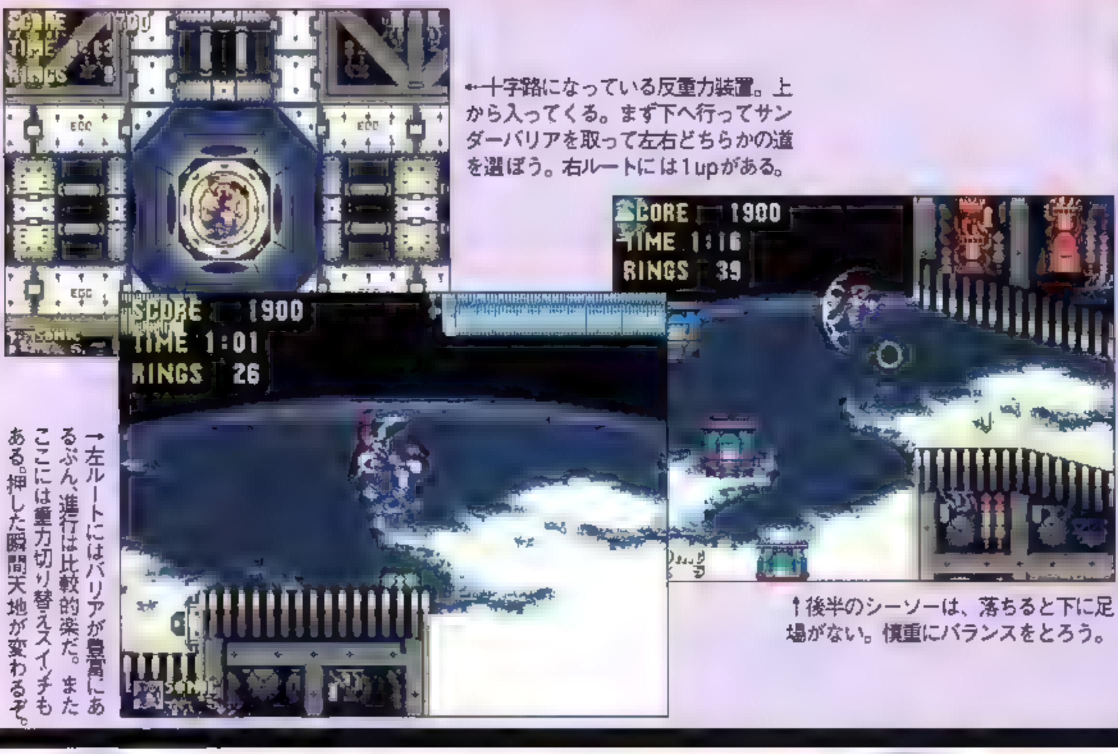




BEST CLEAR ROUTE

←スタートから右へ進み、カタパルトに乗り、リフトにつかまって上を進む。途中、足場を踏み外すと遠回りすることになるので注意。

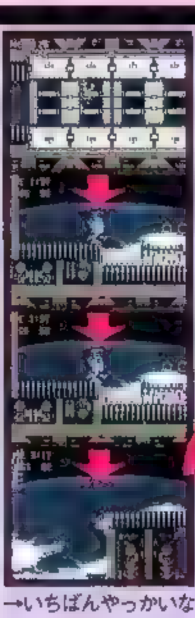
→中央の広間では光のトンネルには入らない方がいい。下を進めばバリアも取れる。反重力装置と広間を経由してボスのところへ。

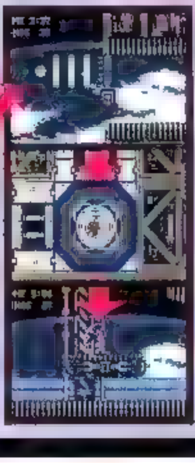

SCORE 1900
TIME 1:16
RINGS 39
SCORE 1900
TIME 1:01
RINGS 26

←十字路になっている反重力装置。上から入ってくる。まず下へ行ってサンダーバリアを取って左右どちらかの道を選ぼう。右ルートには1upがある。

↑左ルートにはバリアが豊富にあるぶん、進行は比較的楽だ。またここには重力切り替えスイッチもある。押した瞬間天地が変わるぞ。

↑後半のシーソーは、落ちると下に足場がない。慎重にバランスをとろう。





BEST CLEAR ROUTE

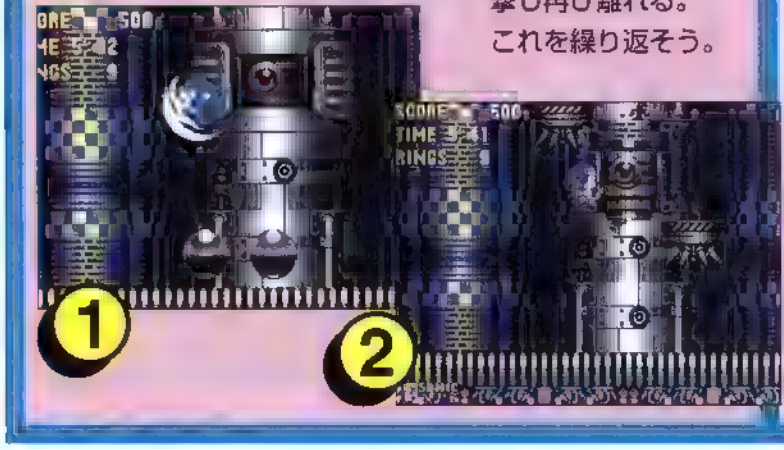
←交差点でサンダーバリアを取ってどちらかに進む。一見トゲがあって渡れなさそうな通路は少し待てば足場が出てくるぞ。

→いちばんやっかいなのが壁から発射されるミサイルだ。タイミングを見て進もう。光のトンネルの先にあるバリアはボスまでキープ。

ACT1 BOSS

弱点は左右に動く赤いメダマだ

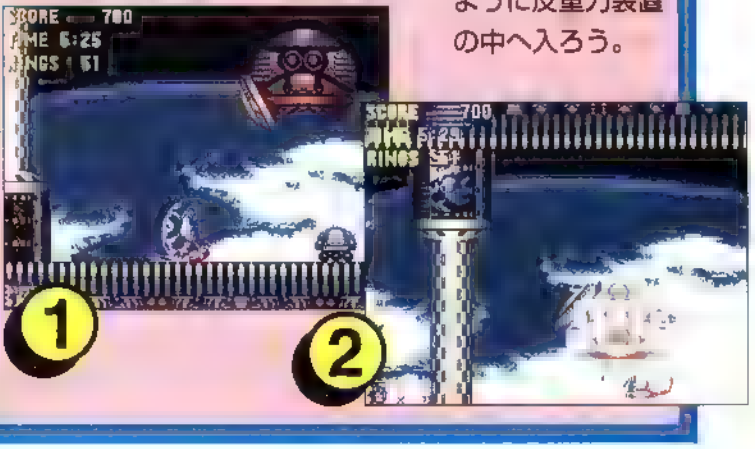
柱状のときは、周囲を回転している球が下に来たときに、上の赤いカメラに攻撃を加えよう。動き始めたら距離をとって待ち、レーザーが止まったら攻撃し再び離れる。これを繰り返そう。



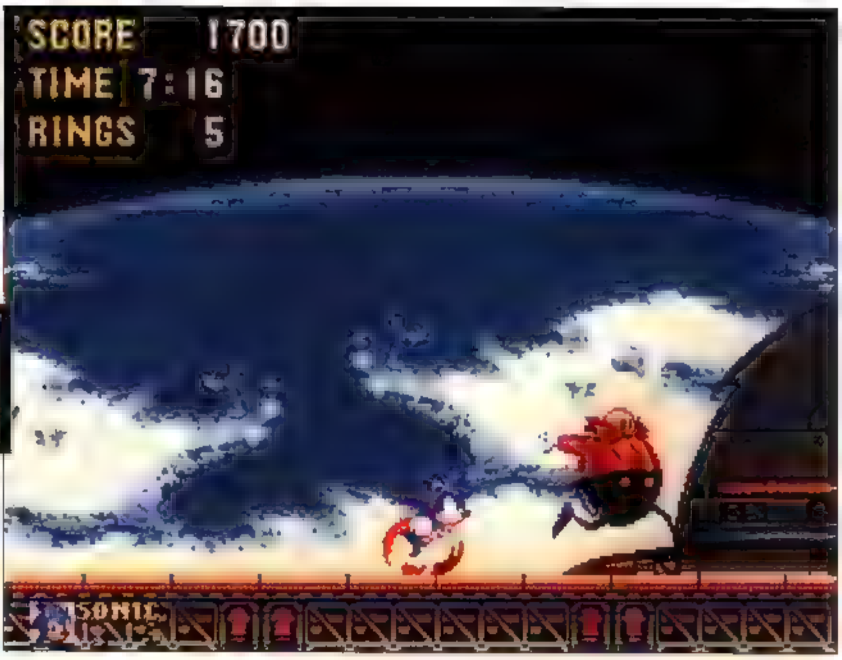
ACT2 BOSS

天地を逆にし戦車を本体にぶつけよう

小型のデスエッグ。落としてくる小型の戦車を、重力を反転させて本体にぶつけてやろう。その際はトゲの部分がぶつかるように、下から上へと落ちるように反重力装置の中へ入ろう。


SCORE 700
TIME 6:25
RINGS 51
SCORE 700
①
②

FINAL EGGMAN
ファイナルエッグマン

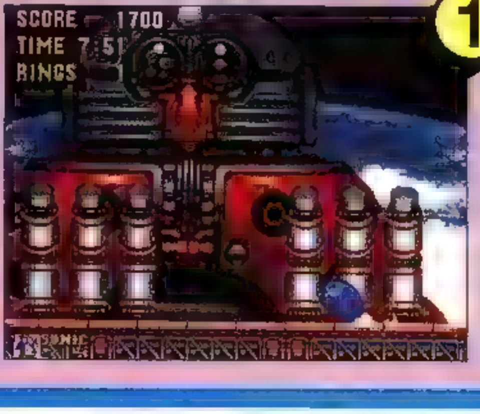

SCORE 1700
TIME 7:16
RINGS 5
SONIC

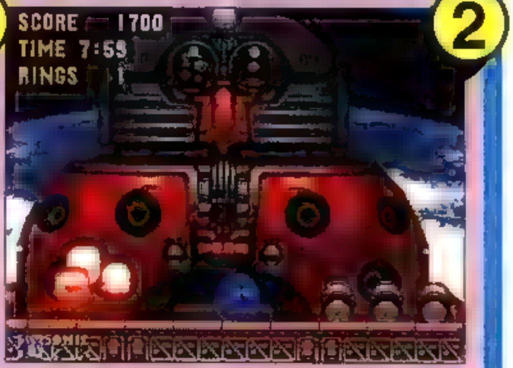
追いつめられたエッグマンは、ついに最終兵器を起動させる。前作の数倍の大きさの巨大エッグマンロボがスーパーエメラルドの力を得て、ソニックに襲いかかる。デスエッグを舞台に繰り広げられる壮絶な戦い。3段階にもおよぶ攻撃に耐えることができるか!?

BOSS EGG MAN 1

スーパースピンダッシュで待っているだけで倒せる

エッグマンロボが左右合計6本の指で押しつぶしてくる。ゾーン10のボスの攻撃と似ているが、こちらは地上でスピンダッシュをしていれば一方的に打ち勝てる。はやく倒したいなら、そのまま転がって他の指にもダメージを与えよう。

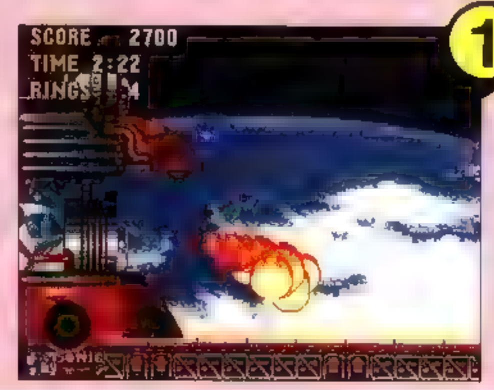

①
SCORE 1700
TIME 7:51
RINGS
SONIC

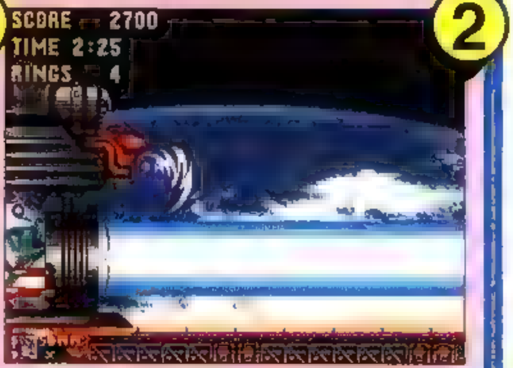

②
SCORE 1700
TIME 7:55
RINGS
SONIC

BOSS EGG MAN 2

火炎を回避し、レーザーの射出口を集中攻撃だ!!

火炎を放射してくる部分を攻撃すると前面の装甲が開き、レーザーを撃ってくる。その射出口を攻撃しよう。チャージが終了した直後にジャンプすればレーザーに当たらずにすむ。この際、崩された足場から落ちないようにしよう。

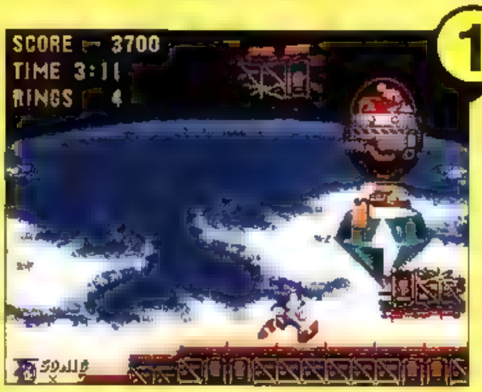

①
SCORE 2700
TIME 2:22
RINGS 4
SONIC

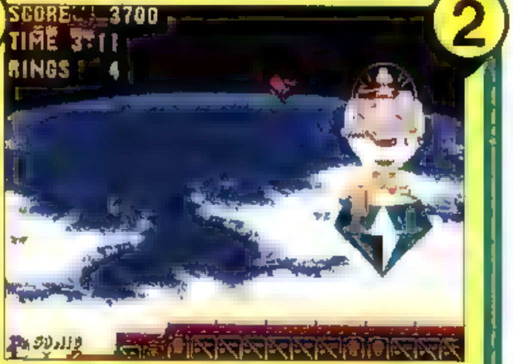

②
SCORE 2700
TIME 2:25
RINGS 4

BOSS EGG MAN 3

小刻みなジャンプを繰り返してスピードを保とう

最後は逃げていくエッグマンを追いかける。直接攻撃はないが、すごい勢いで足場が崩れていくので、常に方向ボタンを右に入れながら小刻みなジャンプを繰り返し、加速をつけてマシンを攻撃しよう。ダブル回転アタックが有効だ。

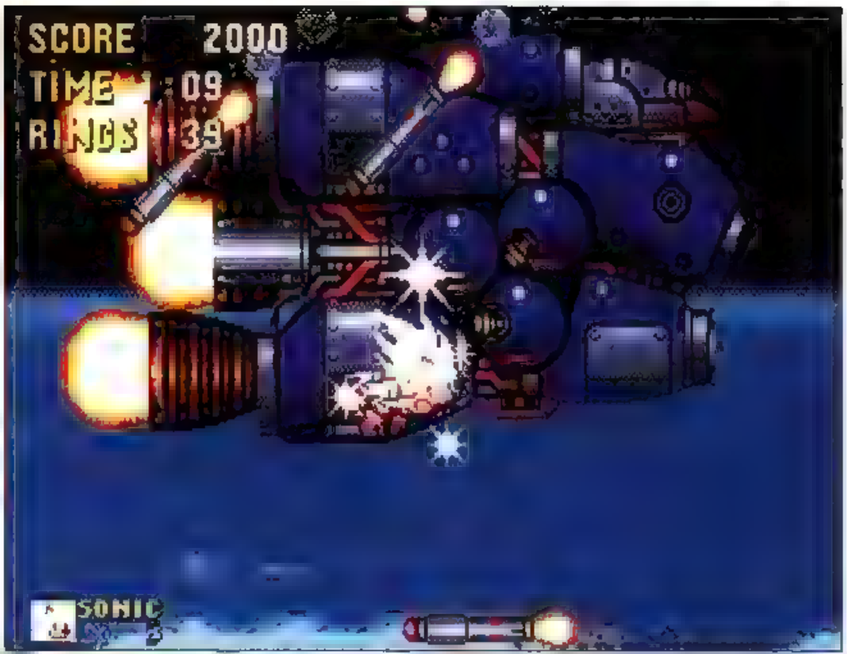

①
SCORE 3700
TIME 3:11
RINGS 4
SONIC


②
SCORE 3700
TIME 3:11
RINGS 4
SONIC

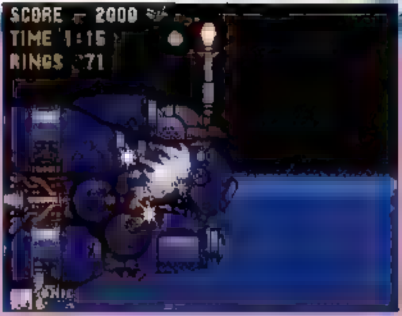
THE DOOMSDAY ZONE

ザ ドゥームズデイ ゾーン

カオスエメラルドをすべて集めたソニックだけが行くことのできる真のファイナルゾーン。スーパーエメラルドを持って宇宙空間を逃げるエッグマンを追う。散らばるリングを取り、スーパーソニックの持続時間を保ちつつ、隕石やミサイルをダッシュで回避して進め。


SCORE 2000
TIME :09
RINGS 39
SONIC

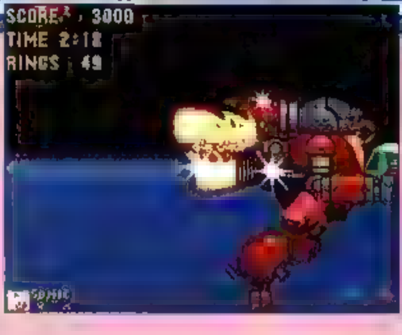
BOSS EGG MAN 1


SCORE 2000
TIME 1:15
RINGS 71
SONIC

ミサイルを誘導し本体に当てろ

宇宙船型のマシンは砲台から弾を、前部からミサイルを撃ってくる。両者を避けつつ、ミサイルを誘導しメカの頭部にぶつけよう。

BOSS EGG MAN 2


SCORE 3000
TIME 2:18
RINGS 49
SONIC

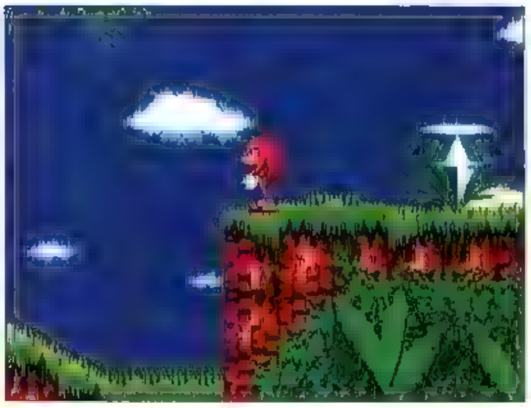
最後は自分の体で体当たりだ

最後のエッグマンロボの登場。機雷とミサイルの攻撃をかわし、ダッシュで本体に体当たりをくらわそう。リングの回収も忘れずに。

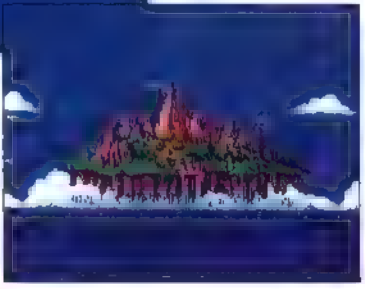
ENDING

エンディング

エッグマンを倒し、スーパーエメラルドを持ち帰ったソニック。その力により浮遊島は再び浮上する。旅を終え空を帰るソニックの後ろ姿を、ナックルズは静かに見守っていた。



←すべてが終わり、スーパーエメラルドを持って大気圏に帰ってくるスーパーソニック。トルネードを駆るマイルスが、彼を出迎えた。機体後方にエメラルドをしっかりと固定し、2人は再び浮遊島へと向かった。



→スーパーエメラルドの力を取り戻した浮遊島は、ゆっくりと浮上しはじめる。すべてを終えたソニックは、マイルスとともに新たな冒険へと旅立っていく。一方ナックルズは、再びエメラルドの守護者として島の奥に消えていった。

SONIC 3
& KNUCKLES

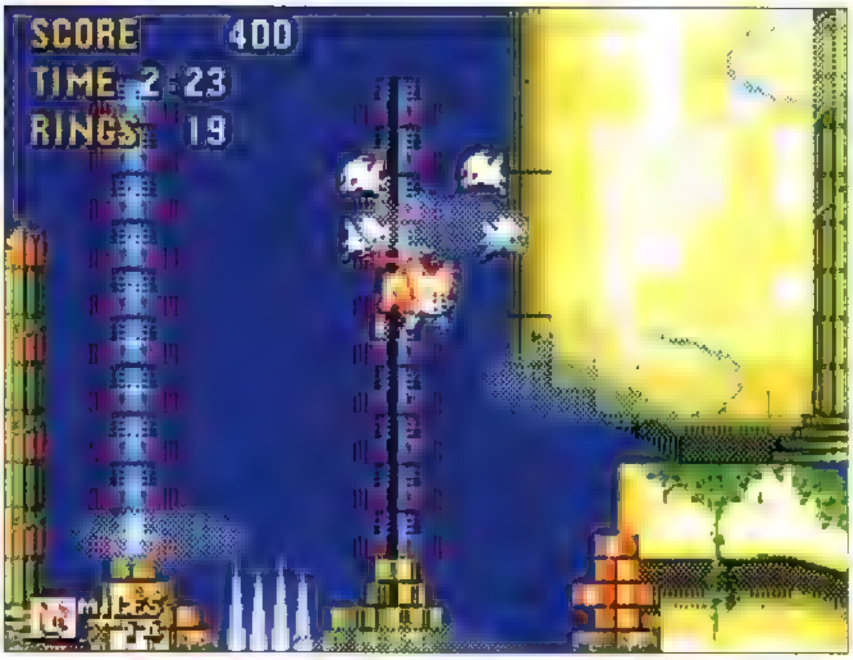
NOTHING CHAOS EMERALDS

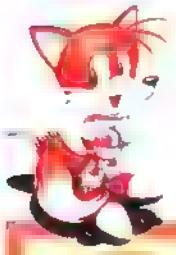
カオスエメラルドがそろっていないと、スーパーエメラルドを取り返すことができない。クリア後のファイルでもう一度挑戦しよう！

ANOTHER PLAYER

マイルス&ナックルズで挑もう

マイルスとナックルズでのプレイには、基本となる部分は同じものの、ソニックでプレイしたときとはまったく違う攻略や専用ルートが存在するぞ。また、今回は2人ともスーパーエメラルドをすべて集めればハイパー化することができる。ぜひ挑戦してみよう。





PLAYING MILES

マイルスでのプレイは基本的にソニックと同じ物語上で進行する。ただし「飛行」という能力で、ルートを大幅に縮めることができるはずだ。

ZONE 1

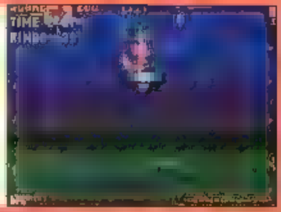
マップの構成上、攻略はソニックとそれほど変わりはない。まずはマイルスの操作に慣れよう。アクト2のボスは攻撃後に飛べば滝つぼに落ちずに楽に倒せる。

ZONE 2

両アクトとも、上のほうを飛んでいけば水の中に入る必要がほとんどなくなる。クリアするだけなら非常に楽だ。ボスも水に入らず、上から攻撃してみよう。

ZONE 3

飛ぶためにコマを使う必要はないが、壁を壊すときには一部使わなくてはならない。アクト2のボスはシッポアタックだけで倒さなければならず、難しい。

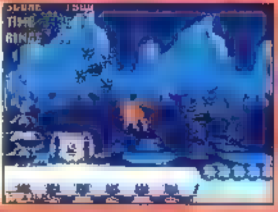


ZONE 4

マイルスならアクト1のスタート直後の上のルートに行くのも簡単だ。アクト2のボスは鉄球を回収しているところを攻撃するのが確実。対処がかなり大変だ。

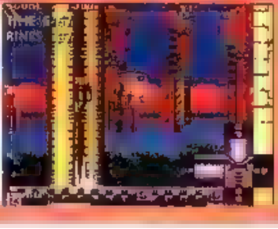
ZONE 5

ルートがほぼ一本道なため、攻略はソニックのときとほぼ同じ。それでも縦穴を一気に上がることができるのはかなり有利。スペシャルリングも見つけやすい。



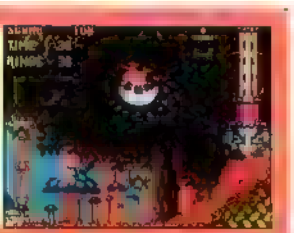
ZONE 6

アクト1の最初のエレベーターはソニックのときと行き先が違う。レーザーゲートなどの上を行けるので一部楽なところもあるが、空中の敵には気をつけよう。



ZONE 7

両アクトのいちばん上を右上に飛んでいけば、敵にほとんど遭わずにクリアできる。ただしマーカーにも触れられないので、ボスにはやられないようにしよう。

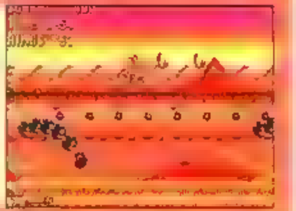


ZONE 8

飛行は機内の大きな縦穴を登るのに役立つ。また、機外へ出たときも有効だ。せまい通路では、敵を倒す際に思わず飛んでしまうことのないように注意しよう。

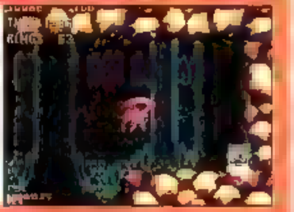
ZONE 9

流砂やピラミッド内のゴンドラなどを無視して進めるのが強み。そのぶんボス(アクト2)は、落ち着いて対処しないとかなり倒しにくい相手となっている。



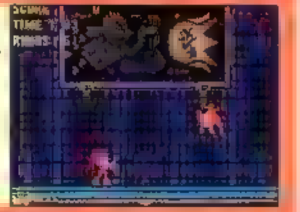
ZONE 10

ルートがそれほど複雑でないので、クリア方法はソニックとあまり変わりはない。しかしスペシャルリングや1upは非常に取りやすくなっているぞ。



ZONE 11

ナックルズとの対戦の前に、上へ飛んでいってアイテムを根こそぎ集めてこよう。戦い方はソニックのときと同じだ。飛ばずに回転ジャンプだけで戦おう。



ZONE 12

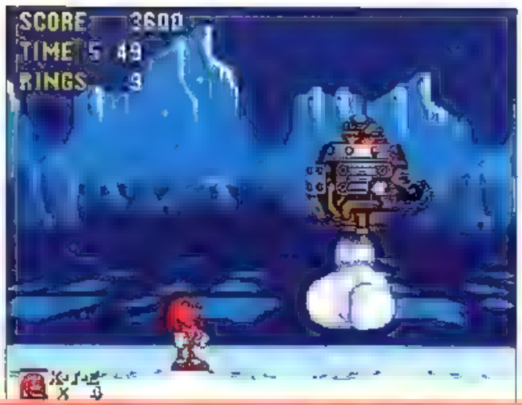
ゾーンの中央付近をどんどん上に登っていこう。2回現れるボスを回避することができる。上空へ飛ぶときはなるべく高いところから飛んでいくのが確実だ。

FINAL EGGMAN

デスエッグでは、長い縦穴などは飛んでゆっくりと降りていけば安全だ。最後のエッグマンロボは、攻撃したあとに飛べば、レーザーを簡単にかわせる。

PLAYING KNUCKLES ナックルズでプレイ

ナックルズの物語は、ソニックが去ってからのお話。完全に破壊されていなかったメカソニックが、島に攻撃をしかけてくる。



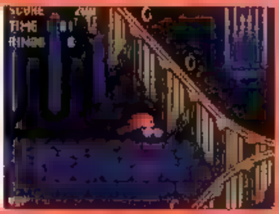
←ボスとなってナックルズを襲うのはメカソニックの配下となったエッグロボ。本編のスーパーエメラルドを取れなかったときのエンディングは、この布石だったのである。

ZONE1

アクト1の最後で岩を崩すとすぐボスが現れる。アクト2のスタートも違い、ほとんど地下を進んでいく。アクト2のボスに対して滑空で攻撃するのは危険。

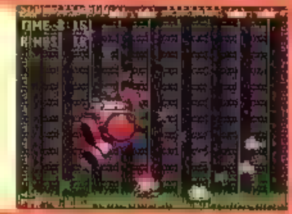
ZONE2

縦につづく壁が多いため、滑空して進むには絶好のゾーン。アクト1では、一気に壁を登ってから滑空すると気持ちがいい。アクト2は最後の構成が違う。



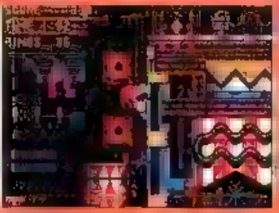
ZONE3

アクト2の後半の壁が迫ってくる場面が難所。また、両アクトのボスの攻撃方法も大幅に違っている。アクト2のボスは、鎖が出てきた場所の近くで待とう。



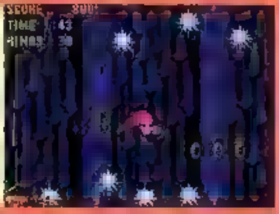
ZONE4

アクト2は、マップ下方のナックルズ専用ルートを通っていくと、ボスが出現しない。最初のらせん斜面を降りずにまっすぐ行くと、通常ルートにも進める。



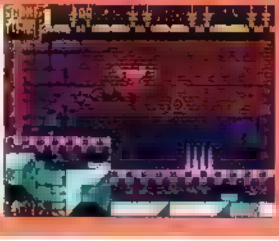
ZONE5

アクト1の後半と2の前半が別マップとなっているが、基本的にルートは同じ。滑空のみで移動するトゲだらけのルートもある。垂直の壁が登りやすいゾーンだ。



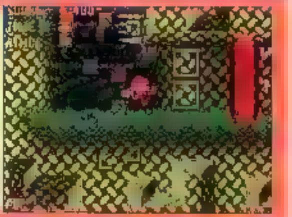
ZONE6

アクト2は基地の地下を移動するオリジナルマップ。2機出てくるアクト1のボスは壁を使って倒そう。アクト2のボスは「3」単独のときのラスボスが出る。



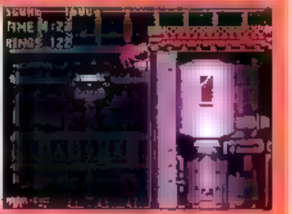
ZONE7

両アクトともに序盤から専用ルートへと進むが、途中で合流する。ナックルズにしか壊せない壁が多数出てくるのでチェックしてみよう。ボスはどちらも同じ。



ZONE8

ルートは他のキャラとほぼ同じ。縦穴を登れるぶんやや行動範囲は広まるが、基本的なことはさほど変わらない。アクト2のボス手前のシーンはわりと楽だ。

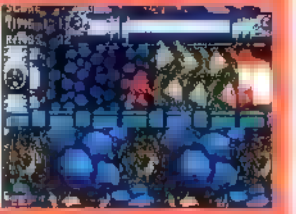


ZONE9

ソニックたちが去ったあとのため、ピラミッド内はヒュードロたちでいっぱいになっている。スタート直後にやられないように。後半にはパズル的な要素もある。

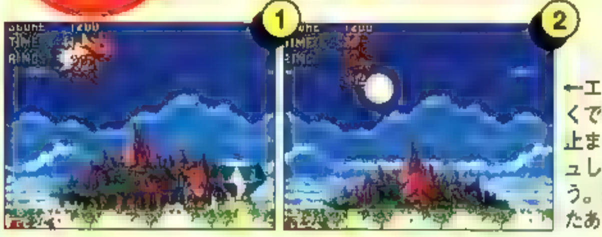
ZONE10

アクト1の前半〜中盤はほぼ完全なオリジナルルートが展開。トゲ付掘削機に注意して進もう。アクト2はエッグマンアイテムの先の壁から別ルートに入れる。



FINAL BOSS

メカソニックの攻撃は最初は本編と同じだが、倒されるとスーパーエメラルドの力を取り込み、金色に光り無敵となる。エネルギー弾を撃ったあとが唯一のスキだ。何回か攻撃すると弾を8方向にとばすようになる。一瞬元の姿に戻ったところを狙おう。



←エメラルドの近くで待ち、動きが止まったらダッシュして様子を見よう。弾を3発撃ったあとがチャンス。

MILES ENDING マイルスのエンディング

ソニックに代わってエッグマンを倒し、スーパーエメラルドを取り戻したマイルス。浮遊島は彼のおかげで再び浮上していく。なおマイルスでのプレイ時は、ドゥームズデイゾーンは出現しない。

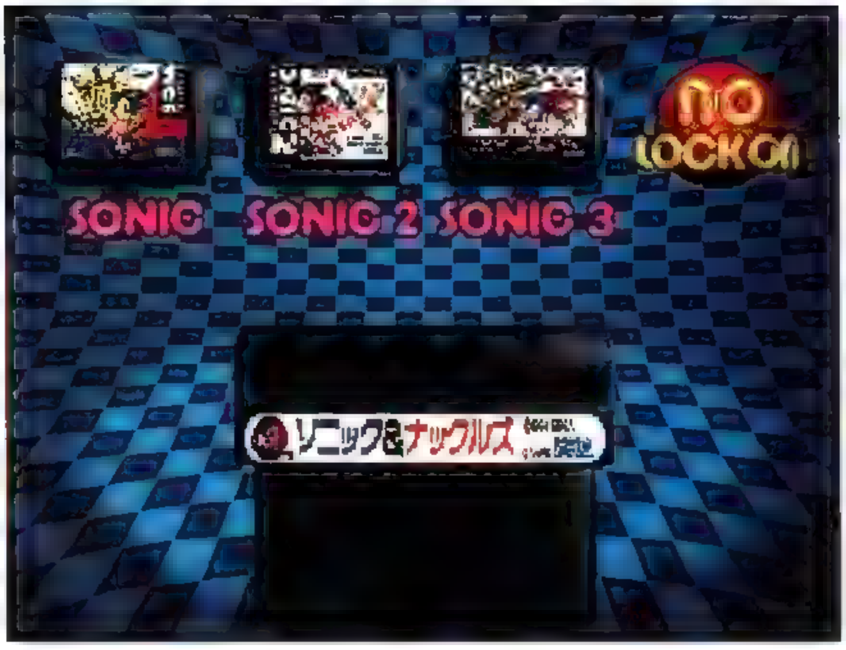
KNUCKLES ENDING ナックルズのエンディング

メカソニックの脅威は去り、エメラルドの力を失って不安定だった島にも無事、平穏が戻ってくる。ちなみにカオスエメラルドをクリアまでにすべて入手できないと、島は海に落ちてしまうのだ。

LOCK ON!!

ロックオン!!

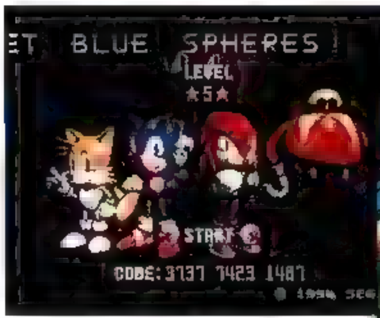
「ソニック&ナックルズ」の特殊機能であるロックオンシステムはこの「ソニックジャム」でも完全再現されている。メインは当然「ソニック3」とのロックオンだが、他2タイトルとのロックオンも、別の形でとても楽しく遊べるようになっている。その内容に触れてみよう。


SONIC
SONIC 2
SONIC 3
NO LOCK ON
ソニック&ナックルズ

LOCK ON SONIC 1

260000000ステージ(!!)に挑め

「ソニック1」とのロックオンは「ソニック3」のスペシャルステージのみをプレイできる。2億6千万ものパターンが用意されており、すべて違う構成になっている。1日100面クリアしたとしても、すべてクリアするのに7000年以上かかってしまうことになる。地道にプレイしてどこまでクリアできるか、限界に挑戦してみる!?


BLUE SPHERES
LEVEL
★5★
START
CODE:3737 7423 1487

↑ここで方向ボタンを上に入れると面数が表示され、下へ入れるとコードを入力することができる。コードは適当に入力しても入ることがあるかも……!?

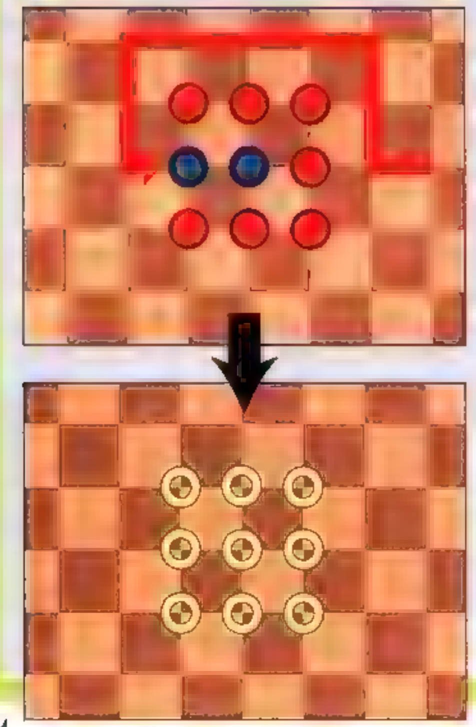
↓メガドライブ版とは違い、スピードは一定のまま進むので非常にプレイしやすくなっている

CHECK POINT 1

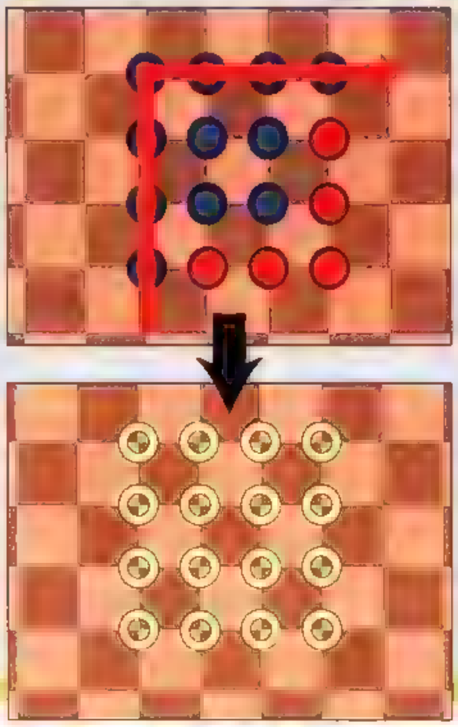
赤玉をリングにできるように動こう

「3」のデジタルマニュアルにもあるように、赤球で青球を囲む形になるように移動して取ると、すべての球がリングに変化する。一部無理そうなパターンでも、ちょっと移動方法を変えれば確実にリングにできる。このパターンを使わないとクリアできない面もあるので、よく考えて青球に触れていこう。

PATTERN 1



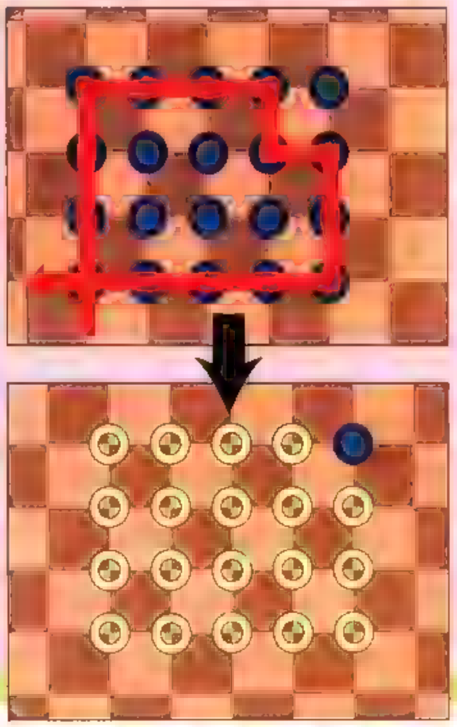
PATTERN 2



CHECK POINT 2

リングを多く取るコツ

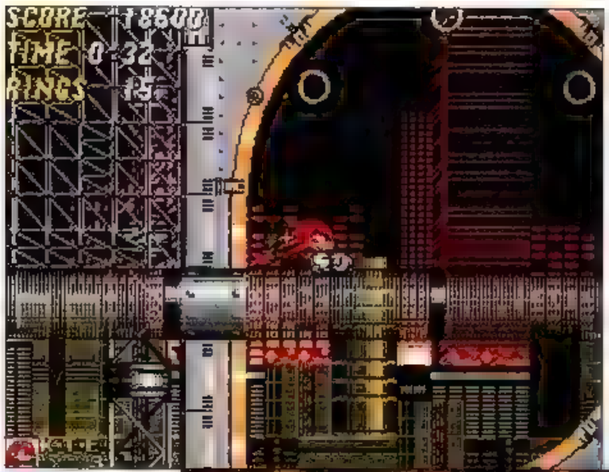
リングを多く取るためには、リングに変化しない形で置いてあるものを最後に取ろう。囲めるパターンが残った場合は、囲み方を少し変えてみよう。



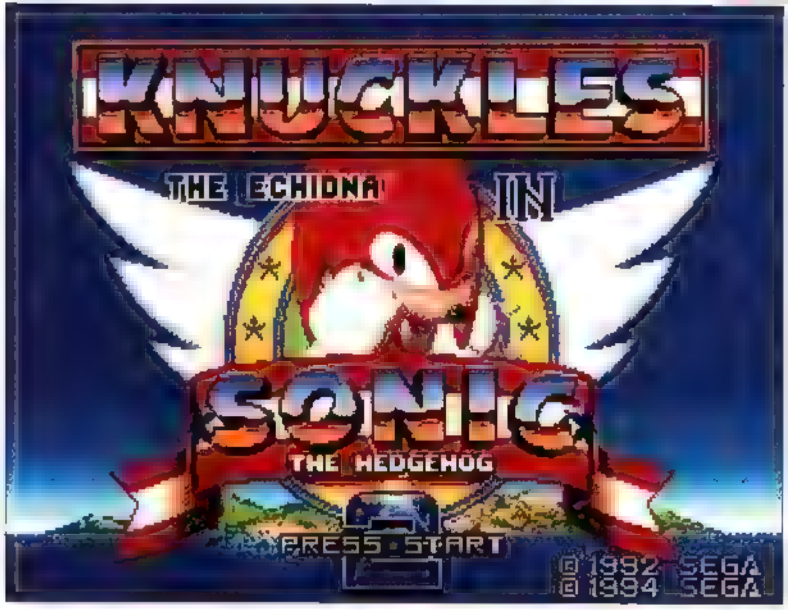
LOCK ON SONIC 2

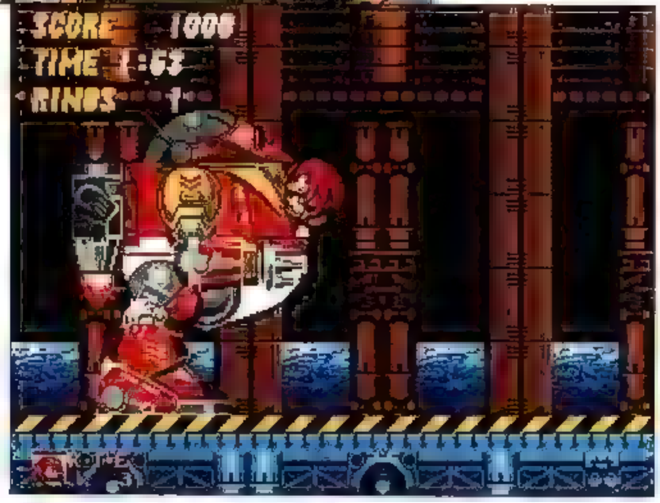
ナックルズが「2」に登場

「ソニック2」とのロックオンでは「ナックルズinソニック2」が起動する。オプションや2Pモードも存在せず、単純に「2」のマップにナックルズが登場するだけのシンプルな構成だが、彼の性質を考慮して、一部のマップに修正が加えられている。マイルスはゲームの後半に登場するが、ソニックは基本的に姿を現さない。



←ナックルズの性質自体は「3」以降のものと変わりはない。滑空や壁登りを利用して、ソニックや「2」のマイルスでは行くことができなかったところに行ってみよう。

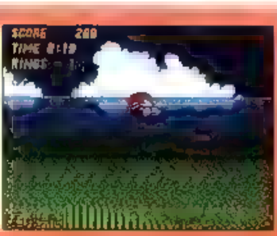




↑最終ボスはやはりエッグマンロボ。ジャンプ力の低いナックルズの性質では少々戦いにくいかもしれない。エンディングでは、マイルスが赤いフリッキーたちとともに迎えてくれる。

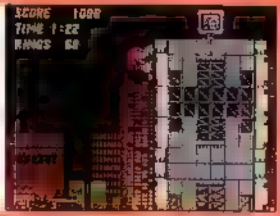
ZONE 1

起伏が少ないため登れる壁はあまり多くないが、アクトの上のほうを滑空していけば、敵や障害物にジャマされず進むことができる。着地後のトゲに注意しよう。



ZONE 2

壁が多く、ナックルズにはうってつけのゾーン。一部の壁は途中に通路があったり、上を越えることができる。スピードに流されずに探索してみよう。

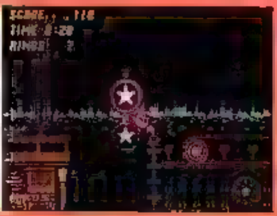


ZONE 3

ナックルズの場合、滑空を使えばソニックよりはるかに上のルートが進みやすくなる。どちらのアクトも、うまく進めば一度も水の中に入らずにクリアできる。

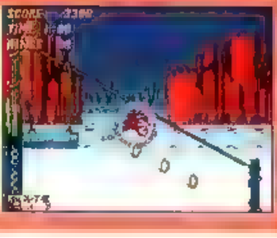
ZONE 4

ここも壁の多いゾーンだが、斜めになった壁や動く壁につかまることはできない。滑空したままバンパーの密集地に飛び込むと、非常に気持ちがいいぞ。



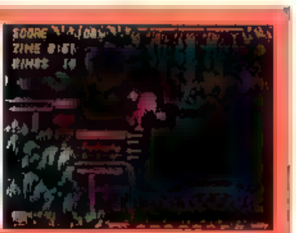
ZONE 5

マグマの池は滑空で抜けていけば安全。リフトも同じように滑空で抜けよう。飛んでいる最中に障害物にぶつからないように、制御しながら飛ぶようにしよう。



ZONE 6

空洞が少ないため、滑空できる場所が少なく、しかもつかまることができる壁も限られている。あまり活躍できないので、素直にアクトクリアを目指そう。

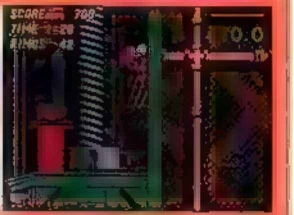


ZONE 7

広く、壁も多い進みやすいゾーン。オイルが流れる斜面は、斜面に向かって滑空すれば少しずつ登ることができる。つかまれる壁とつかまれない壁を見分けよう。

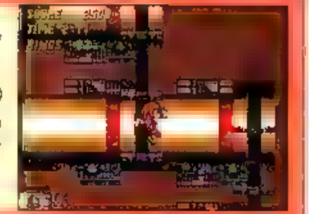
ZONE 8

トラップやしかけを使わなくても縦穴は登っていける。ただし登り切ったところにいる敵には十分注意しよう。巨大ナットがある縦穴にある隠し通路を探してみよう。



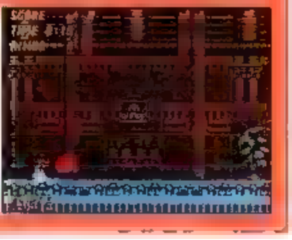
SKY CHASE & WING FORTRESS

スカイチェイスの攻略はソニックと変わらない。ウィングフォートレスの足場のせまいところは、いつでも滑空できるように小刻みなジャンプで渡っていこう。



DEATH EGG

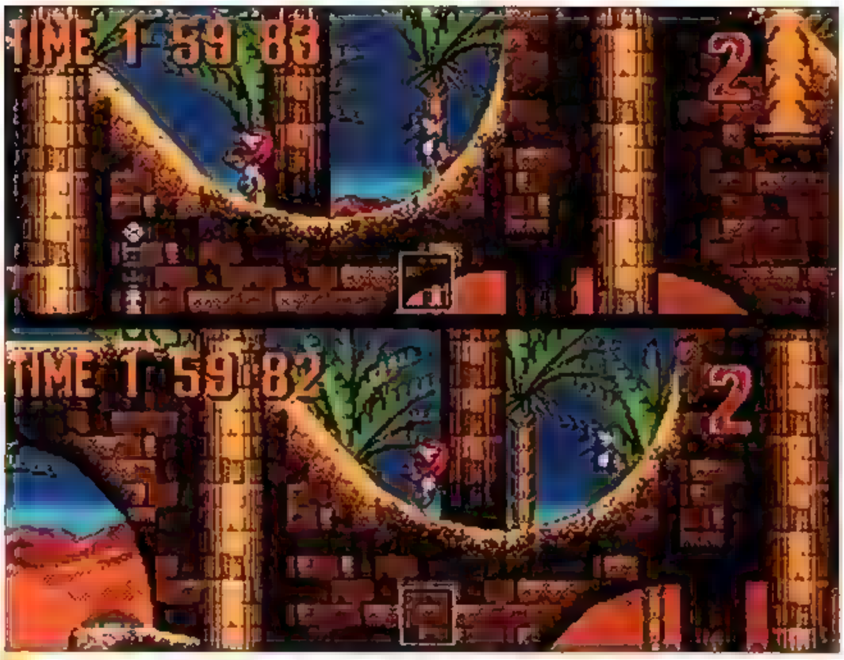
メカソニックに対して滑空は不利。動きを見て回転ジャンプで攻撃。エッグマンロボは着地時を確実に攻撃しよう。立っているときに攻撃するのは危険だ。



COMPETITION MODE

コンペティションモード解説

本編のストーリーとは別に、純粋にタイム&テクニックを追求するのがコンペティションモードだ。グランプリ、マッチレース、タイムアタックの3つのモードで構成されている。最大の魅力は、なんといっても2Pでのバトル。お互いの駆け引きが、さらに熱い戦いを生む！



「2」とはひと味違う!

選択できる全5コースは「2」のときとは違い、すべてオリジナルのショートコースが用意されており、使用キャラも選べるようになった。最高速のソニック、加速がよく、飛べるマイルス、中間の能力を持つナックルズの中から選ぼう。コースによってその特徴が如実に表れるぞ。

アイテム

対戦プレイの勝敗を左右するのがアイテムだ。取っていいものと悪いものを把握しよう。

スピードアップ

一定時間走るスピードが速くなる靴。取って損のないアイテム。

スピードダウン

走るスピードが遅くなってしまう靴。制御はしやすくなる。

リング

敵や爆弾からのダメージを1回だけ防げる。沼や流砂などでは無効

バナナ

取ると下に落ち、踏んだプレイヤーは滑って一瞬制御不能になる。

自走爆弾

取るとダメージ。しかも落ちて、コース後方へ向かって走り出す。

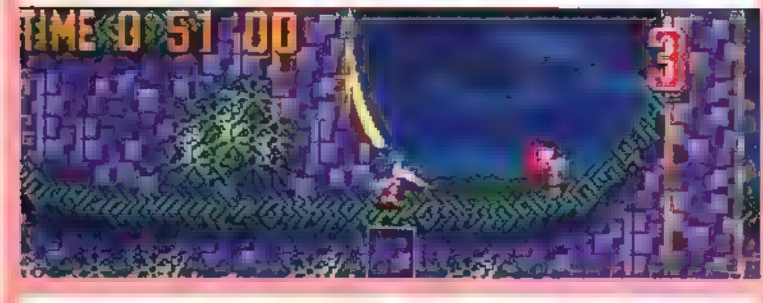
スプリング

その場に落ちてスプリングとなる。乗れば当然大ジャンプ！

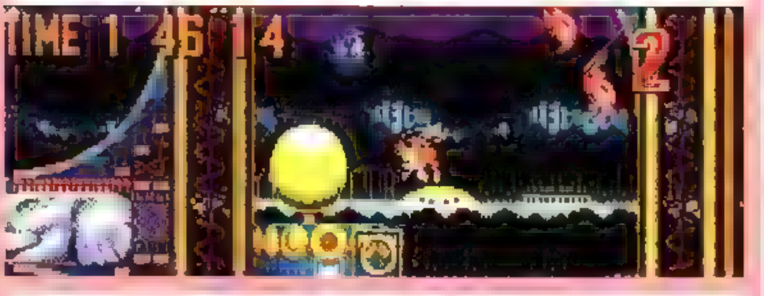
チェンジ

対戦相手とアイテムを強制的に交換する。とりかえどころが重要だ。

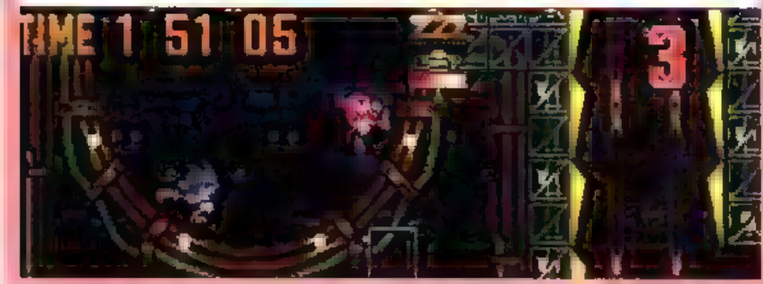
AZURE LAKE



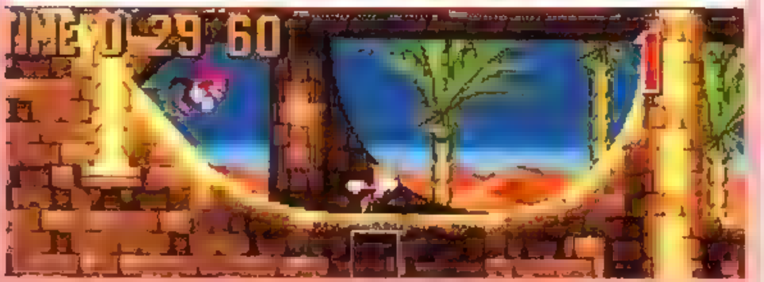
BALLOON PARK



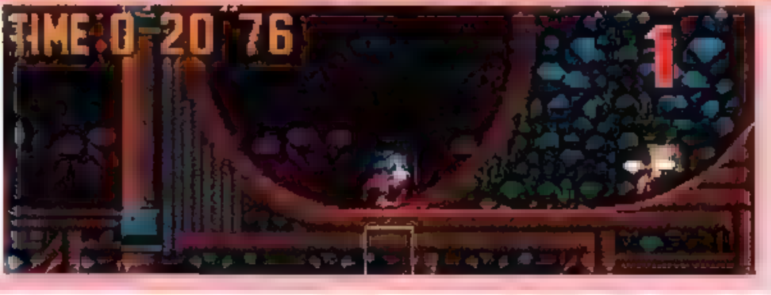
CHROME GADGET



DESERT PALACE



ENDLESS MINE



アジュール レイク

前半のループで一気に加速できる高速コース。途中のスイッチを押すと、ループとループの間にスプリングが出てくる。タイミングよく押して、相手を押し戻そう。沼に落ちないように。

バルーン パーク

上下に長く障害物が多いテクニカルコース。スタート直後の動く壁のスキをどう抜けるかで勝負が決まる。中盤からあるバルーンも一発で登れるようにしたい。とべるマイルスは有利!?

クローム ガジェット

さまざまなギミックがしかけられているコース。最初にあるエレベーターと各所にあるスプリングの使い方がカギとなる。また、中盤の窪地では勢いをつけすぎて戻されないように

デザート パレス

地形が前後にクロスしており、1周の長さは他のコースの倍ある。障害物の少ない高速コースで、中盤の流砂の越え方が重要だ。スタート手前の橋は渡ると崩れ、落ちると大幅に戻される

エンドレス マイン

前半は起伏が多く、後半は直線がつづく複合型のコース。ジグザグを抜けたあとの窪地で勢いをつきすぎると大きくタイムロスしてしまう。ここを抜けたら加速するように調整して走ろう

SONIC
THE HEDGEHOG
SEGA
©SEGA 1991

SONIC FAN CLUB

ソニック　ファン　クラブ

ここからは、すべてのソニックファンにささげる、ソニックファンのためのページ。「ソニックジャム」でも一部フォローできなかった要素が盛りだくさん。キミが知らなかった事実もあるかも!?

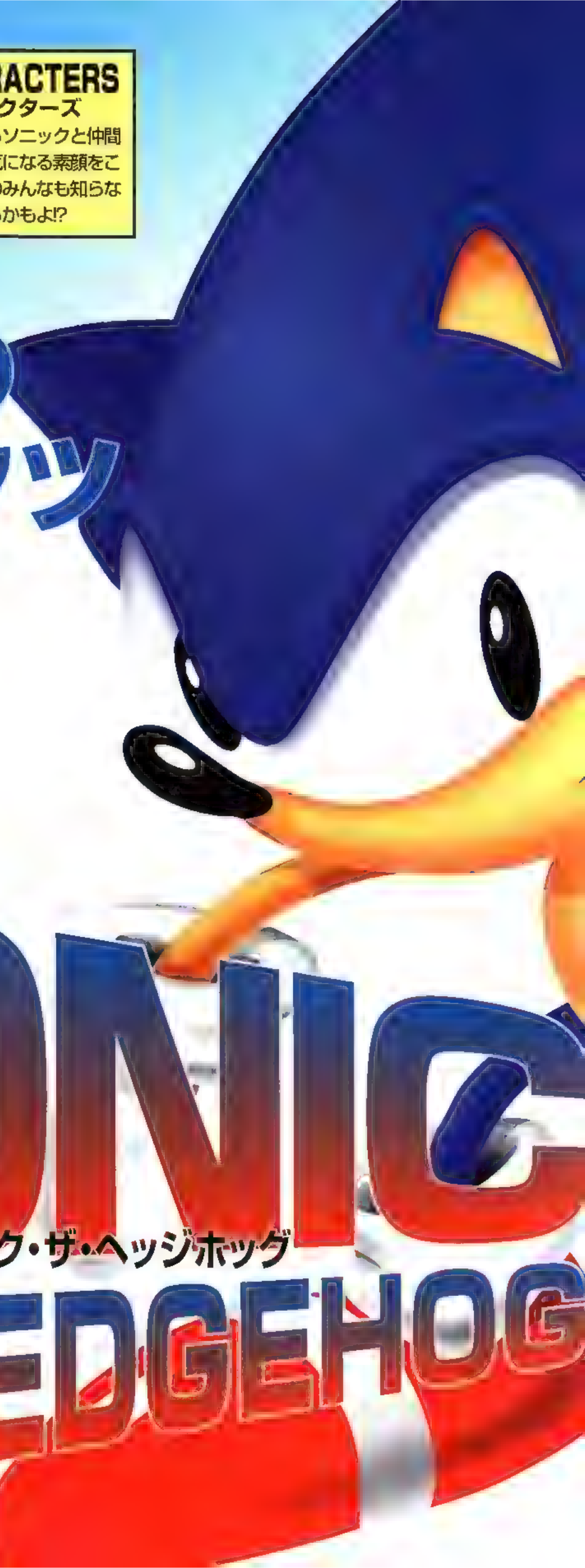
SONIC FAN 1

SONIC CHARACTERS
ソニックキャラクターズ

南の島を舞台に活躍するソニックと仲間たち。そんな彼らの、気になる素顔をここに大公開！　ファンのみんなも知らなかった意外な事実があるかもよ!?

超音速のスゴいヤツ

セガのコーポレートキャラクターとして登場してから早6年。ソニック(=音速)の名前はダテじゃない。メガドライブ時代を一気に突っ走り、サターンでも快進撃をつづける「世界一速い」ハリネズミ。自信家で気分屋、誰に媚びることもない、いたってクールな性格は今も変わることなく、ファンの心をしっかりとつかんで離さない。



SONIC
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
THE HEDGEHOG

SONIC THE HEDGEHOG PROFILE

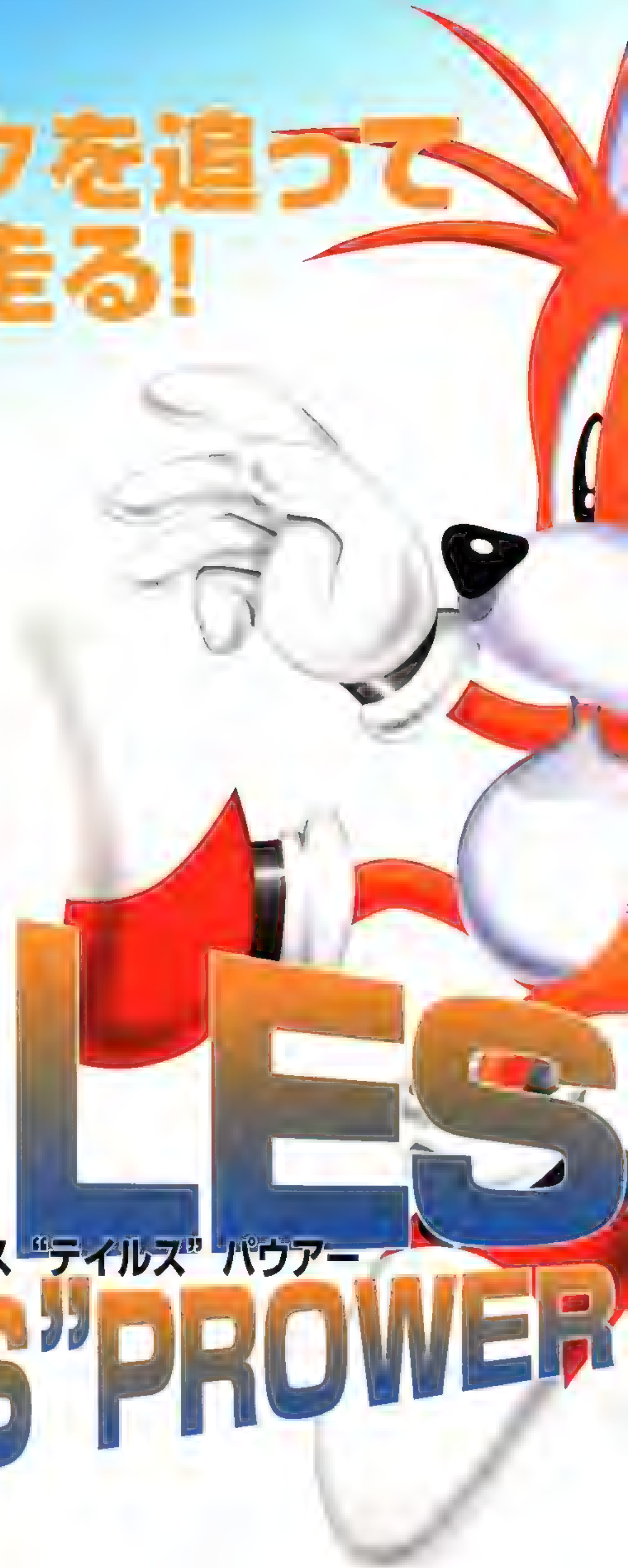
「気分のおもむくままに」をモットーに今日も走る青いハリネズミ(♂)。絶対無敵の強さを誇り、特に走るスピードは誰にも負けない（その速さはマッハを越える）。唯一の弱点は泳げないこと。予知能力を持ち、危険を感じるとクシャミが出るらしい。

↑冒険好きでいつも世界を旅しているまわっている。真っ赤な複葉機「トルネード」が彼の愛機だ。

SCORE 912110
TIME 0:00
RINGS 0
2000
0:22
59
TIME 0:45
RINGS 3

ソニックを追って今日も走る!

かわいい、キュートといったソニックとは正反対の魅力で、多くの女性ファンの母性本能を刺激しつづけている2本シッポのキツネ、マイルス。「ソニック2」での登場以来、良き相棒としてシリーズには欠かせない存在となった。スピードではかなわないものの、自慢のシッポを使っての飛行で、ソニックを追いつづける。



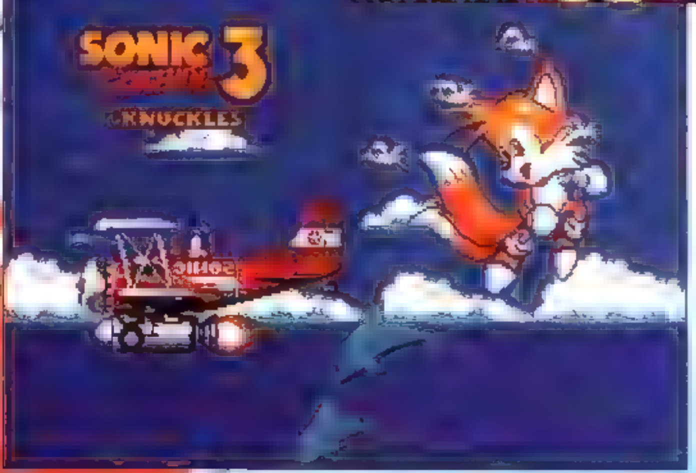
MILES "TAILS" PROWER

マイルス "テイルス" パウアー

SCORE 400
TIME 2:18
RINGS 120
MILES
×15

SONIC
RINGS 33
TOTAL
42
MILES
RINGS 9

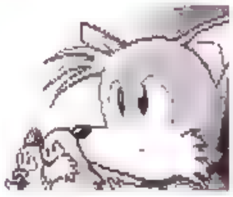
SCORE 400
TIME 2:31
RINGS 108
MILES
×15


SONIC 3
KNUCKLES
SONIC

SCORE 2400
TIME 0:00
RINGS 13
MILES GOT
THROUGH
TIME BONUS 3000
RING BONUS 1300
TOTAL 0
MILES

MILES "TAILS" PROWER PROFILE

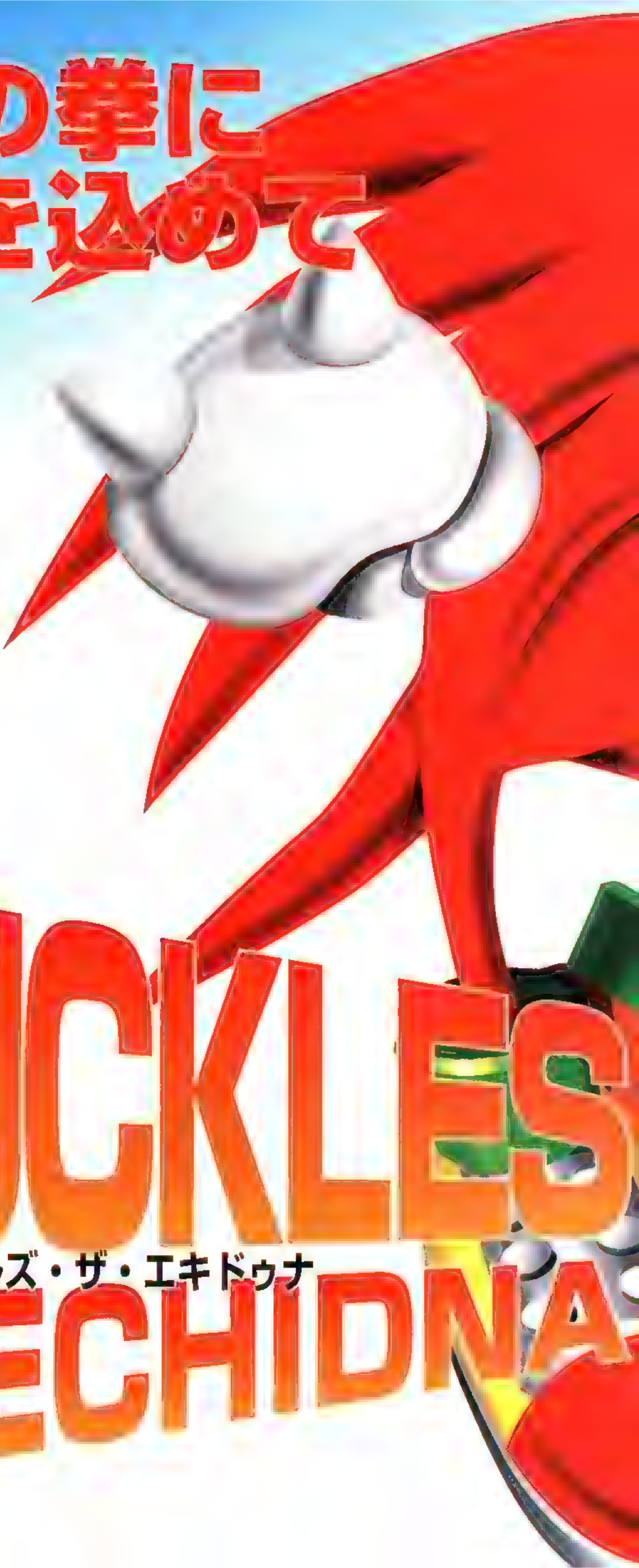
ウエストサイドアイランド出身の黄色いキツネ（♂）。ソニックのカッコよさにあこがれ、いつしか彼の後ろをついていくようになる。好奇心旺盛で機械いじりが大好き。２本のシッポを使って空を飛ぶことができる。実はカミナリがとっても嫌い。



↑一般には"テイルズ"の名前が浸透しているが、オフィシャルでは"マイルス"の呼称が基本だ。

ハガネの拳に
チカラを込めて

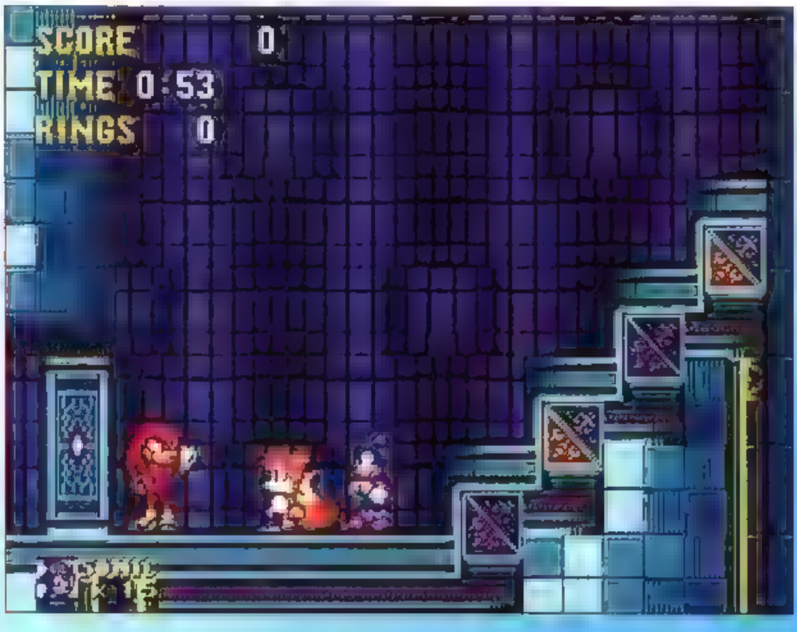
「ソニック3」に最強のライバルとして登場したナックルズ。ソニックを「鋭」とするなら、彼は「剛」といえる。その名にふさわしい鉄拳で、壁をガリガリ掘り進むパワフルさに惚れたファンも多い。反面、フワフワと空を滑空する姿は優雅で、華麗だ。真っ赤なドレッドヘアーをなびかせて、秘宝の番人は静かに浮遊島を見守っている。



KNUCKLES

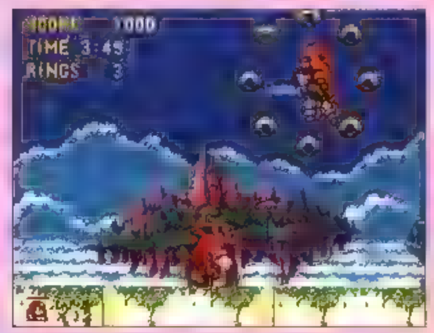
ナックルズ・ザ・エキドゥナ

THE ECHIDNA


SCORE 0
TIME 0:53
RINGS 0

KNUCKLES THE ECHIDNA PROFILE

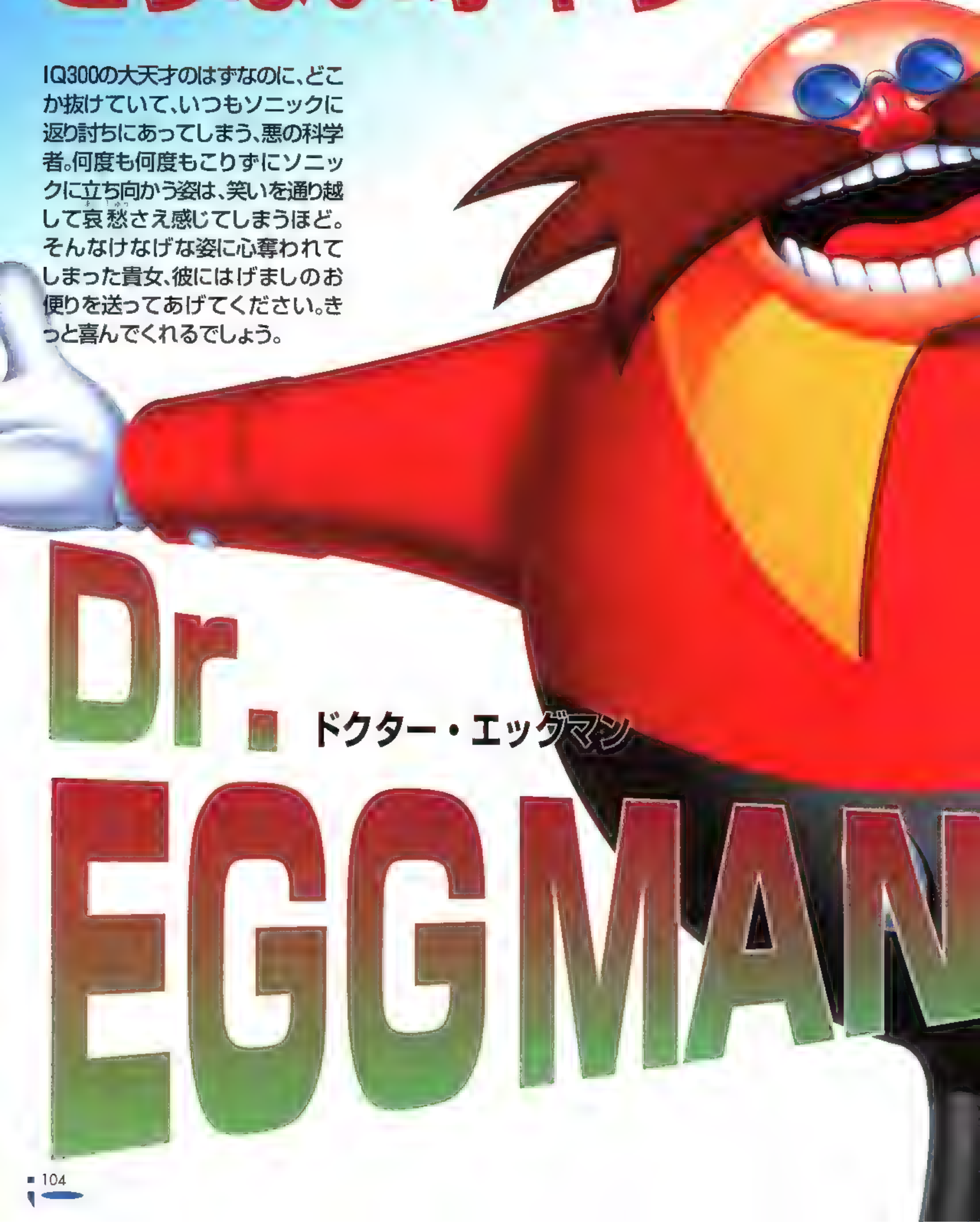
幻の浮遊島に眠るカオスエメラルドの原石「マスターエメラルド」を見守る番人。その正体は真っ赤なハリモグラ(♂)である。ソニックとは対照的な、短気でシャイな熱血漢。強い日差しを避け、フルーツを食べながら日陰にたたずむのが好き。15歳。


SCORE 1000
TIME 3:49
RINGS 3

↑愛称はナックルズ。彼の真の敵といえるのは復活したメカソニックだ。

勝利を信じる こりないオヤジ

IQ300の大天才のはずなのに、どこか抜けていて、いつもソニックに返り討ちにあってしまう、悪の科学者。何度も何度もこりずにソニックに立ち向かう姿は、笑いを通り越して哀愁さえ感じてしまうほど。そんなけなげな姿に心奪われてしまった貴女、彼にはげましのお便りを送ってあげてください。きっと喜んでくれるでしょう。

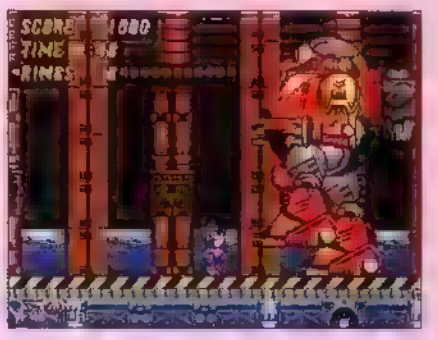


Dr. EGGMAN

ドクター・エッグマン

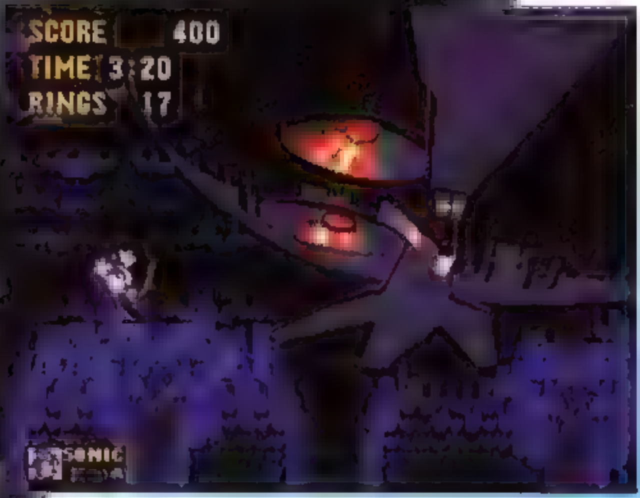
Dr.EGGMAN PROFILE

　世界のすべてを機械化しようとたくらむ悪の天才科学者。悪者、というよりも善悪の区別がつかない子供のような性格で、自己中心的な考えが結果的に悪事になってしまっている。実はエッグマンというのは通称で、"ロボトニック"という本名がある。


SCORE 1080
TIME
RINGS

↑年齢不詳。重度のメカフェチで、スタイルよりも機能を重視する機械を次々と作り出す。

SCORE 0
TIME 0:22
RINGS 4
SONIC × 3

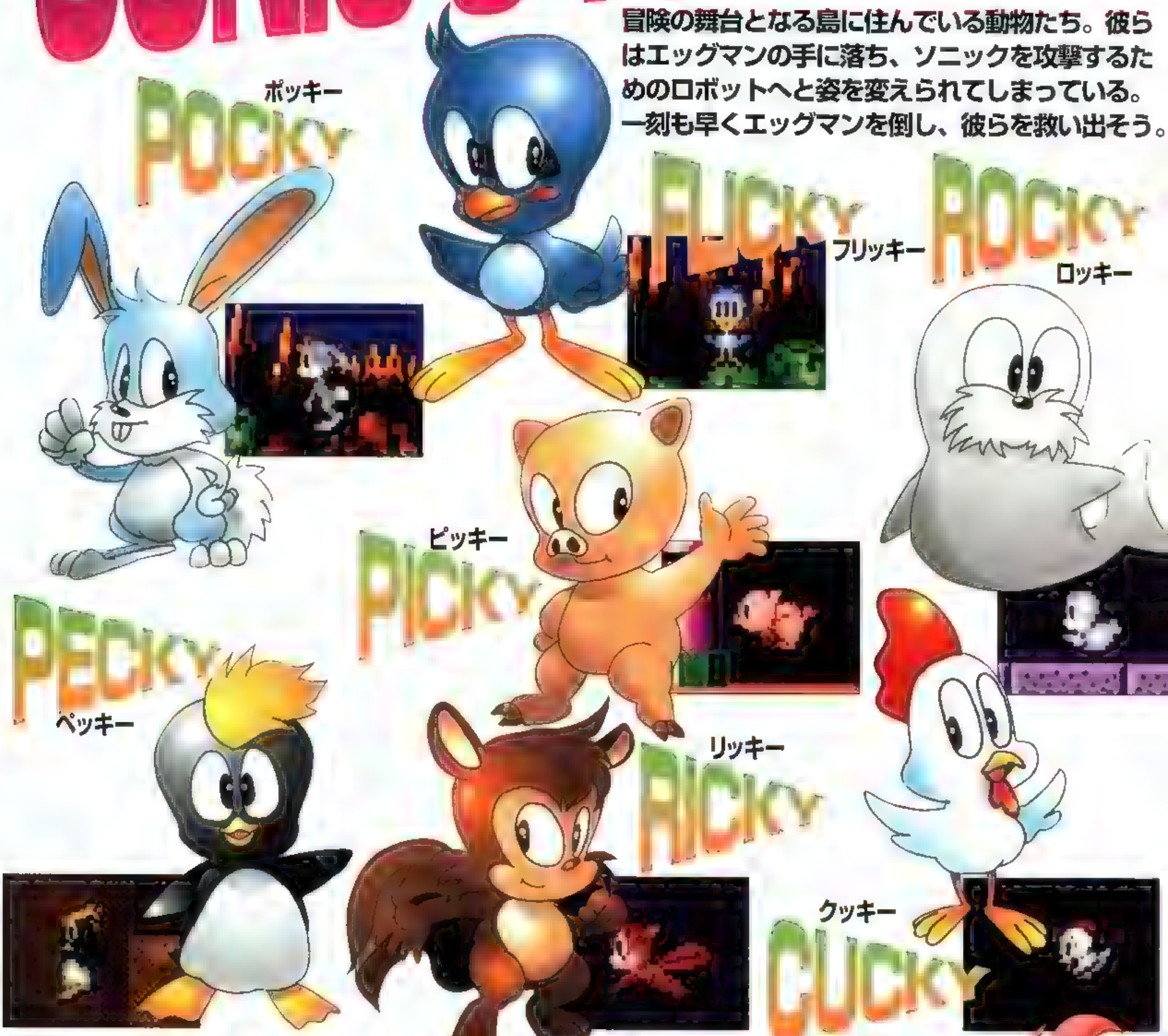

SCORE 400
TIME 3:20
RINGS 17
SONIC

SCORE 0
TIME 1:01
0
SONIC

SONIC'S FRIENDS

ソニックの仲間たち

冒険の舞台となる島に住んでいる動物たち。彼らはエッグマンの手に落ち、ソニックを攻撃するためのロボットへと姿を変えられてしまっている。一刻も早くエッグマンを倒し、彼らを救い出そう。

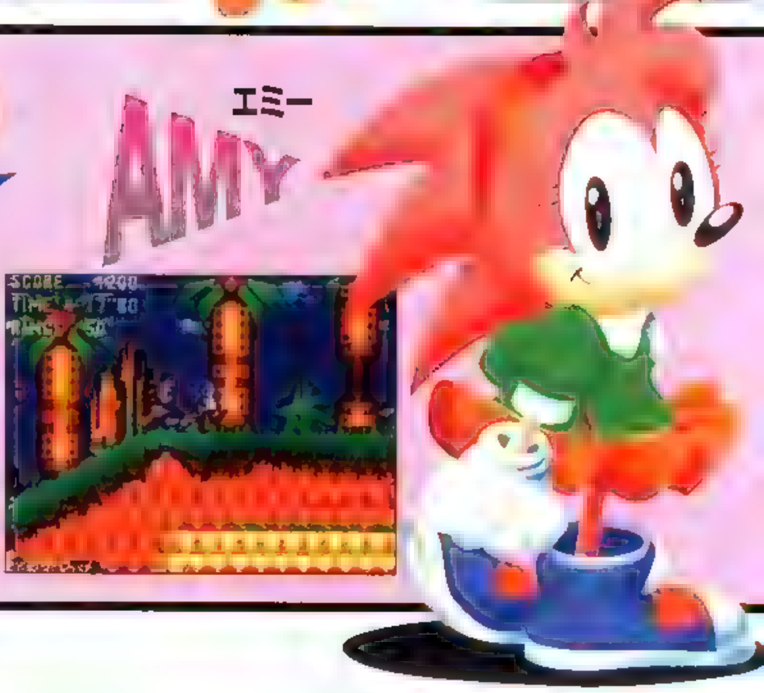


POCKY
ポッキー
FLICKY
フリッキー
ROCKY
ロッキー
PICKY
ピッキー
PECKY
ペッキー
RICKY
リッキー
CLICKY
クッキー

GUEST CHARACTERS

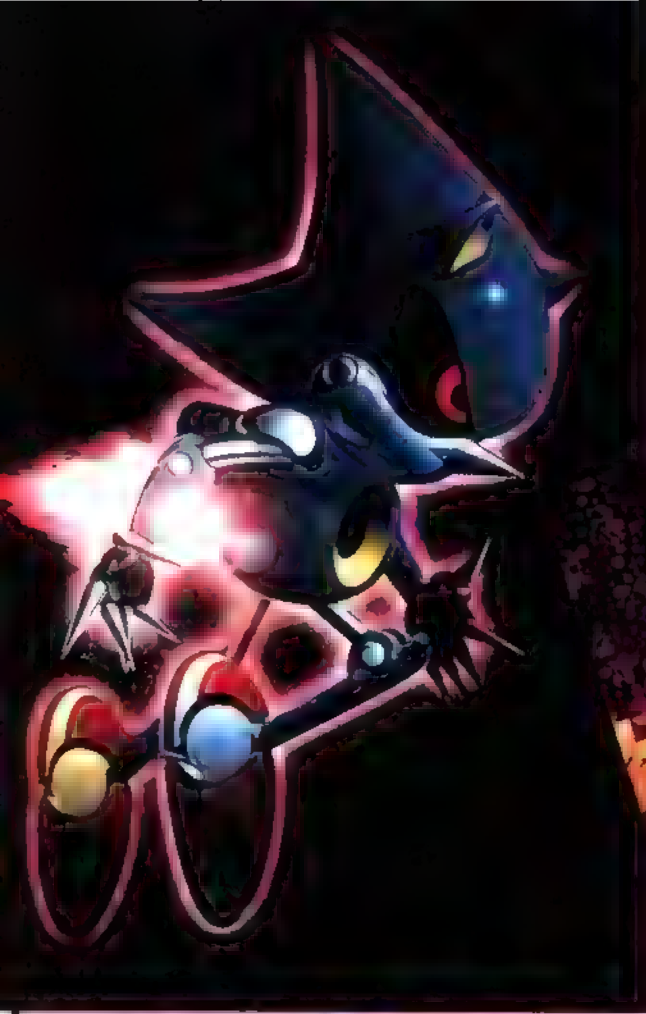
ゲストキャラクター

ソニックシリーズのコンセプトのひとつに、新タイトルを制作する際には、かならず新たなキャラクターを登場させるというものがある。この「ソニック　ジャム」に収録されたタイトルに限らず、ソニックが登場するゲームはほとんどがこのコンセプトに基づいて作られている。ここでは各作品に登場した個性あふれるゲストキャラクターたちを紹介していこう。

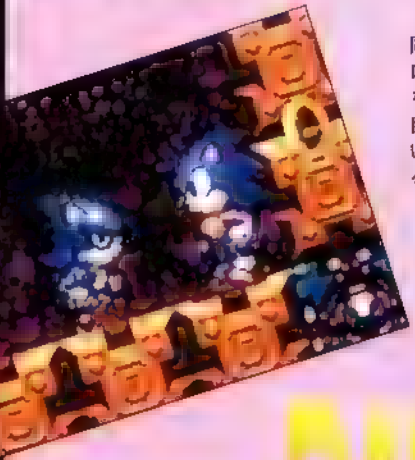


エミー
AMY
SCORE 1200

「ソニックCD」に登場のソニックのガールフレンド……というより、追っかけに近い存在。ソニック自身は彼女のことをそれほど意識していないのだが、熱烈なソニックファンの彼女は、多少の危険を省みずソニックを追いかける。本名エミー・ローズ。

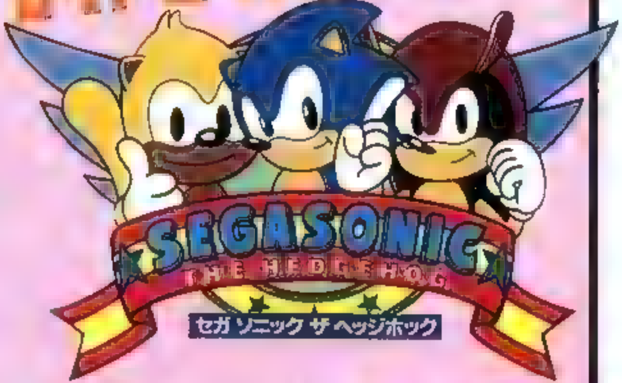


METAL SONIC
メタルソニック

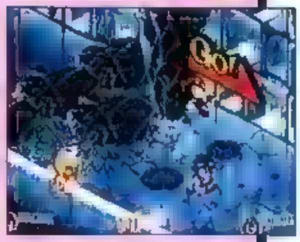


同じく「ソニックCD」に登場の、ソニックを模したロボット。チタン性のボディにオルゴン融合エンジンを装備。エッグマン製カスタムチップを搭載し、一部自らの意志で動くことも可能。エッグマンに忠実に従い、自分に似たソニックに対し強い敵対心を持っている。流麗なデザインとカラーリングにファンも多い。

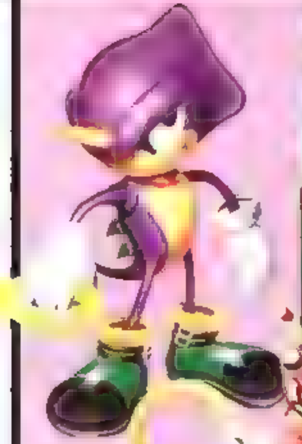
レイ&マイティー
RAY & MIGHTY



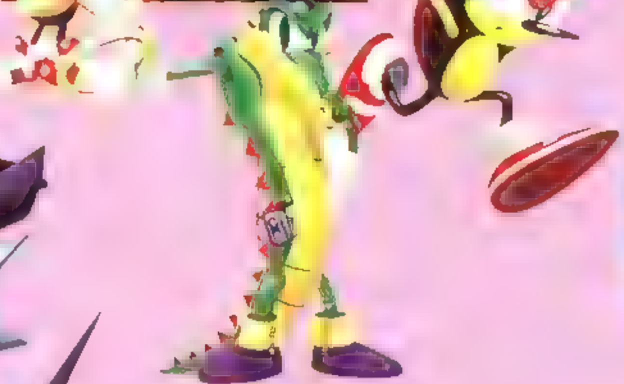
アーケード版「ソニック」に登場するキャラクターの2人。レイは黄色いムササビ、マイティーは「カオティクス」にも登場するアルマジロだ。目がソニックに似ている⁉



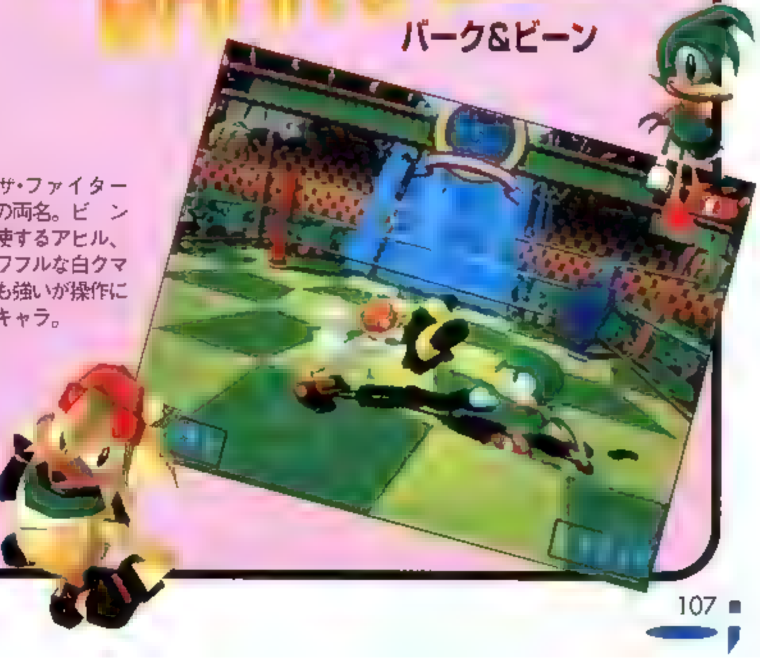
エスピオと仲間たち
ESPIO & friends



「カオティクス」に登場の4人。左からカメレオンのエスピオ、ハチのチャーミー・ビー、ワニのベクター、アルマジロのマイティー。これにナックルズが加わる。

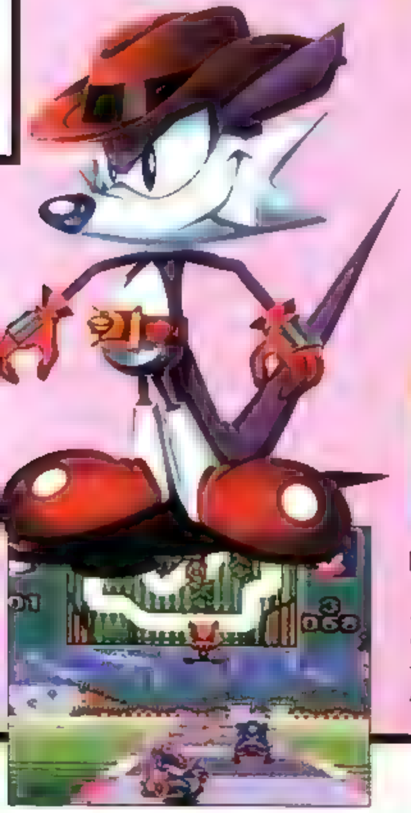


BARK & BEAN
バーク&ビーン



「ソニック・ザ・ファイターズ」に登場の両名。ビーンは爆弾を駆使するアヒル、バークはパワフルな白クマだ。どちらも強いが操作にクセのあるキャラ。

ファング
FANG



「ソニック&テイルス2」から登場するオオカミとトビネズミのハーフ。ファング・ザ・スナイパー。トレジャーハンターでカオスエメラルドを狙う。ズル賢い。

SONIC FAN 2

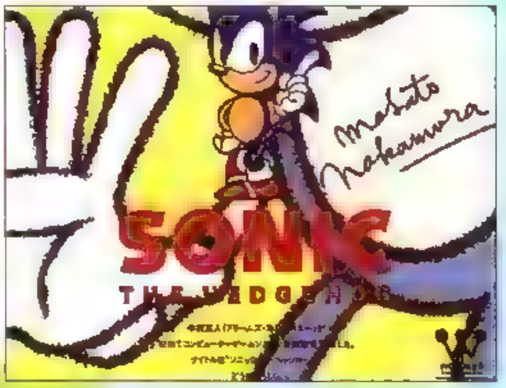
SONIC EPISODE
ソニックエピソード

セガを象徴するキャラとして生まれたソニックにはさまざまな逸話が残されている。ここでは、そのいくつものエピソードを写真とともに紹介していこう。

【SONIC EPISODE 1】

ソニック・ザ・ヘッジホッグ記念すべきデビュー

従来のゲーム関連メディアでの発表より先に、BGMを担当した中村正人氏が率いるドリームス・カム・トゥルーのコンサートで配られたチラシに姿を現したソニック。このような意外な形での公式発表が行われたということを知る人は少ない。



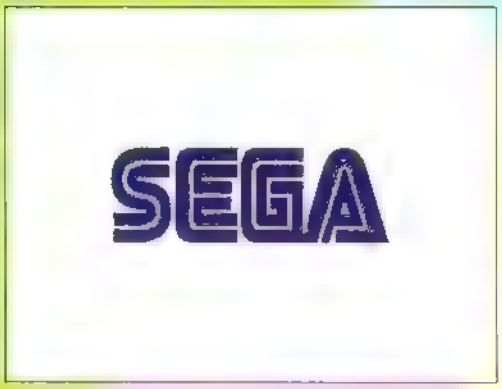
←セガはこのツアーを全面的にバックアップ。トレーラーなどにも大きくソニックの姿が描かれていたのだ。

【SONIC EPISODE 2】

サウンドテストが一転、セガボイスへ!?

誰もが驚いた電源投入後のセガ音声。実はこれ、最初は入る予定はなかったのだ。開発当初、動画によるサウンドテストが入れられる予定だったが、開発時間の都合で直前に変更、プロデューサー中氏のアイディアで急遽入れられたのがこのボイスだ。

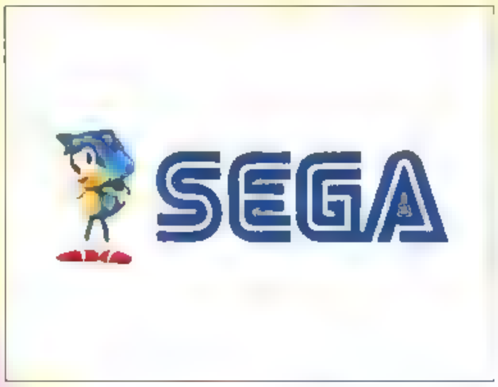
↓これに使われた容量はなんと全体の1/8。すでに完成していたという幻のサウンドテストも見てみたい。



【SONIC EPISODE 3】

CMは粘土細工のソニックがはしゃぐ

初めてTVに登場したソニックのCMは、広川太一郎氏のナレーションにのって粘土でできたソニックがクルクルと動き回るポップな仕上がり。非常によく動くソニックが、撮影時の手間を物語っている。ワールドのムービーシアターで見てみよう。



↑CM最後のキャッチは別タイトルのCMでもしばらくの間使われていた。小さなソニックがカワイイ。

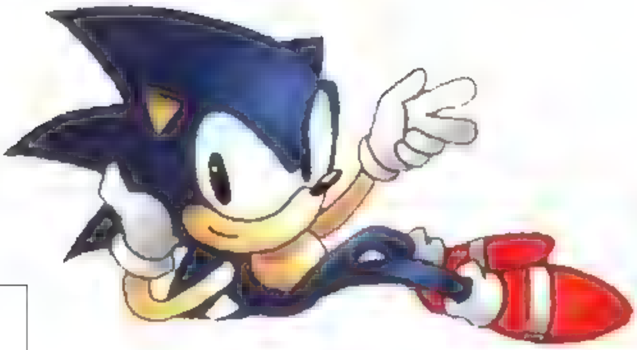
【SONIC EPISODE 4】

USAでは比較広告も作られた

日本ではタブーとされている比較広告だが、アメリカではなんとスーパーNESの「スーパーマリオワールド」と比較されたCMが作られた。その内容はゲームを買いに来た客が、マリオをすすめる店員を無視してソニックを買っていくというものだ。

$199.95
$149.99

→並べられた画面を見てソニックを選ぶ客。必死になってマリオをすすめる店員の姿が涙ぐましい!?



SONIC EPISODE 5

初代ソニックの幻のウラワザとは?

当時、開発クレジットに本名を出したいという願いを込めて、複雑なコマンドを入力することで一瞬だけ映るクレジット画面をこっそり入れておいたというもの。公開されるのは今回が初めて。詳しくはP114に。

プログラム	中　裕司
プラン	安原　広和
デザイン	大島　直人
	石渡　爾奈
	片岡　理恵子
サウンドプロデュース	中村　正人
サウンドプログラム	久保田　浩
	牧野　幸文

↑大島氏が故郷でこれを見せるために、コマンドを中氏に電話で聞いてきたというエピソードも。

SONIC EPISODE 6

中村正人サウンドプロデュースの経緯は?

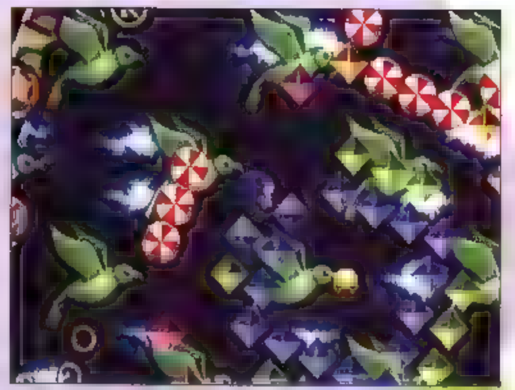
当時セガの取締役だった峰岸氏。音楽会社にも強いコネクションを持っていた氏は、ソニックのBGMに友人の加山雄三氏はどうかと考えていたが、さすがにイメージが違うということで当時売り出し中のドリカムの中村氏にお願いした、とのこと。

→「ソニック2」のエンディング曲がドリカムのアルバム「TheSwingingStar」に収録されているぞ。

SONIC EPISODE 7

回転がスゴかったスペシャルステージ

ステージ自体が回転する「ソニック1」のスペシャルステージ。これは中氏がタイトー社の「キャメルトライ」というゲームに触発され、キャラクターを自らの意志で動かすという同ゲームとまったく逆のものを作ってみたというわけ。



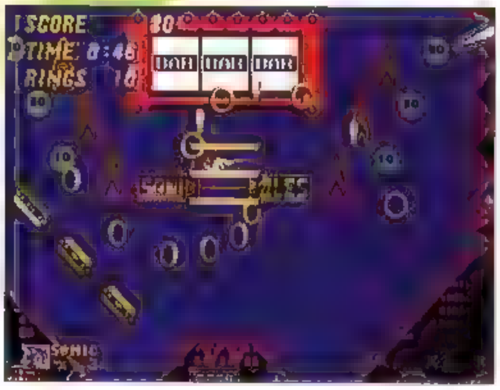
↑回転機能を持たないメガドライブでこれだけスムースに回転を実現させた技術力は相当にスゴい。

SONIC EPISODE 8

ソニック2はMADE IN USA?

「ソニック2」は、アメリカ製!? といっても、当時、中氏率いるソニックチームがSOA(セガオブアメリカ)との共同開発のため渡米していたというのがその真相。そのため「2」には当時の開発環境から影響を受けた要素が多く見られる。

↓週に何日も通っていたというカジノから影響を受けたというのがこのカジノナイトゾーン。雰囲気もいい。



SONIC EPISODE 9

ソニック2のCMはなんと特撮なのです

ゲームと同じ360度ループを映像で再現した「ソニック2」のCM。これは実際にミニチュアセットを作り、それを特殊撮影してアニメーションを合成したものだ。ゲームの中のソニックの視点から見せるというスピード感あふれる演出が見事。

ソニックのそばを
かけぬけて行ったのは
誰でしょう?

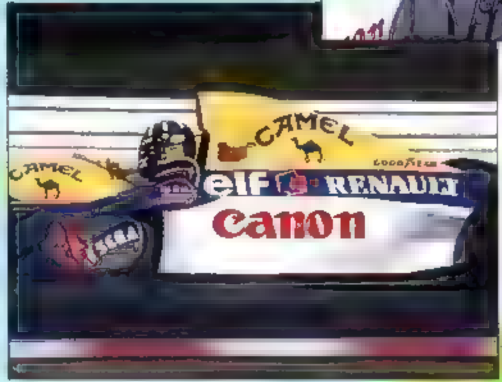
↑CG技術がまだ発達していなかった当時、特撮で作られたCM。多大な手間と制作費が費やされている。

【SONIC EPISODE 10】

ソニック on the Formula 1

'93年、セガはF1ウイリアムズチームを1年間スポンサード。マシンには手足が描かれ、まるでソニック自身が乗り込んでいるように見えた。また、この年のイギリスGPはSOEが全面的にバックアップ。コースすべてがセガー色に染まったのだ。

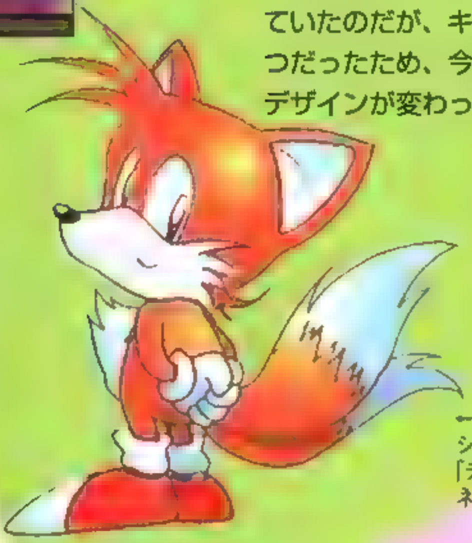
↓マシンに限らずピットのさまざまな場所にソニックの姿が。ソニックの青がウイリアムズブルーに映える。



【SONIC EPISODE 11】

マイルスの正体はタヌキ!?

その愛らしい姿に女性ファンも多いマイルスだが、実は彼のもとデザインはタヌキだったのだ。他に企画していたゲームのキャラを持ってきていたのだが、キャラ的にいまひとつだったため、今のカワイイ路線にデザインが変わったのである。

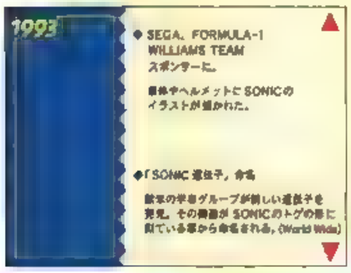


←さらに特徴を出すためにシッポが2本に。そこから「テイルス」というニックネームが生まれたのだ

【SONIC EPISODE 12】

ソニック遺伝子を発見!!

動物の遺伝子にソニックの名前がつけられたという名誉(?)なお話。もともと「ヘッジホッグ遺伝子」なる動物の手足の発生に関する遺伝子が存在し、その後、その遺伝子の仲間が複数知られるようになった。'93年にそのうちのひとつが発見されたとき、ヘッジホッグに関係のある名前を選んで「ソニックヘッジホッグ(shh遺伝子)」と名付けられたということなのだ(資料提供・日本DNAデータバンク)。遺伝子学会ではこの名前が正式に使われているというのもなかなかクールな話。発見した学者さんもソニックのファンだったのかな!?



1993

◆SEGA, FORMULA-1 WILLIAMS TEAM スポンサーに。

車体やヘルメットにSONICのイラストが描かれた。

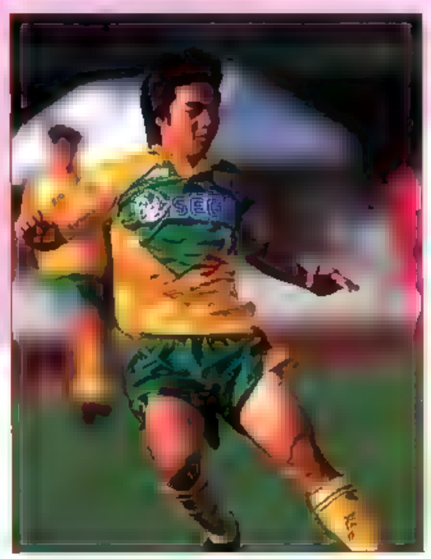
◆「SONIC遺伝子」命名

欧米の学者グループが新しい遺伝子を発見。その形態がSONICのトゲの形に似ている事から命名される。(World Wide)

←気になる人は遺伝子関係の書籍やインターネットのホームページを見てみよう。新たな発見があるかも!?

ソニック、Jリーグに参戦

'93年から4年間、セガはJリーグのジェフユナイテッド市川をスポンサード。選手の胸にはセガロゴとマークが描かれ、緑のピッチをソニックが駆け回っていたのだ。なおこのマークのデザインは、キャラクターデザイナーの大島氏が手がけている。

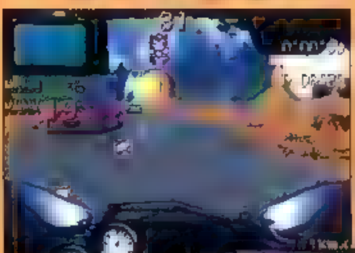


↑選手のユニフォームに燦然と輝くソニックのマーク。レモンイエローにブルーの配色が映える!

【SONIC EPISODE 13】

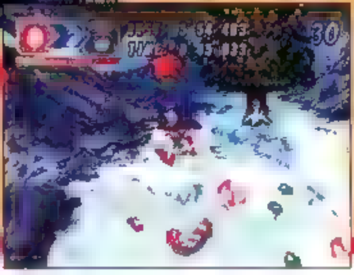
ソニックがサターンで初めて登場したソフトは!?

ソニックが主人公として登場したソフトはこの「ソニックジャム」が初めてだが、ワキ役として登場したソフトはいくつかある。「ゲイルレーサー」はバックミラーの横のマスコットとして登場。「デイトナUSA」では初級コースの壁にソニックの姿が。また、操作ができたのはソニックチームが手がけた「クリスマスナイツ」のおまけモードが初めて。ソニックで「ナイツ」をプレイすることができた。



ゲイルレーサー

←サターンに初めて登場したソニックは、窓に揺れている小さなマスコットだったのだ。



クリスマスナイツ

→夢の世界に登場したソニック。スピンダッシュはできないがローリングジャンプは健在。

SONIC EPISODE 14

「ソニック3」開発当初は3Dだった!

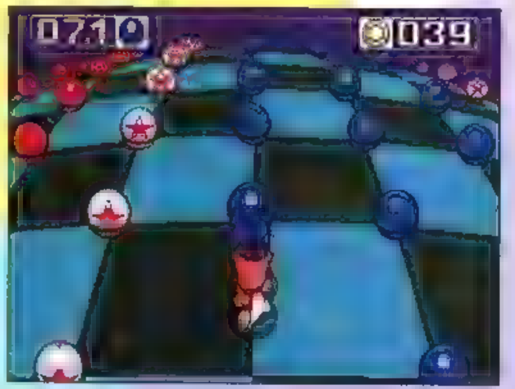
最終的に「2」以上の完成度を見せた「ソニック3」だが、この「3」は開発当初、メガドライブ用特殊チップSVP(セガバーチャプロセッサ)を使い、3Dのまったく違ったゲームとして企画されていたという事実がある。すでに開発は始まっていたのだが、チップ自体の完成が「3」発売予定時期には間に合わないということで、新たにすべてをやり直すことになったという。そのために「3」は、残念ながら完成には至らなかったのである。

←SVPを搭載した唯一のソフトは「バーチャレーシング」。「ソニック3」もこれに載る予定だった。残念!

SONIC EPISODE 15

何かに見えるスペシャルステージ

「ソニック3」のスペシャルステージは、当時中氏が日本から送ってもらって見ていた「ドラゴンボール」のアニメに登場する、界王様が住んでいた小さな惑星をもとにデザインされているのだ。ループする球面をうまくゲームに仕立てているのが見事。

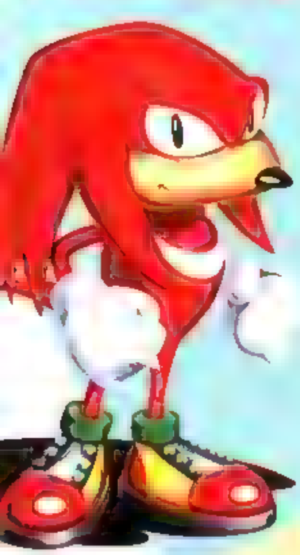


↑3D時代の片鱗が残っているスペシャルステージ。単独でチャレンジしてみるのもなかなか面白いぞ。

SONIC EPISODE 16

ドレッドヘアのナックルズ

新キャラのナックルズは、アメリカンテイストを取り入れたドレッドヘアのハリモグラだ。この真っ赤な体の色は、ほかに緑や紫といった候補が上がっている中、アメリカの子供たちにリサーチした結果、圧倒的に赤が評判だったからだという。

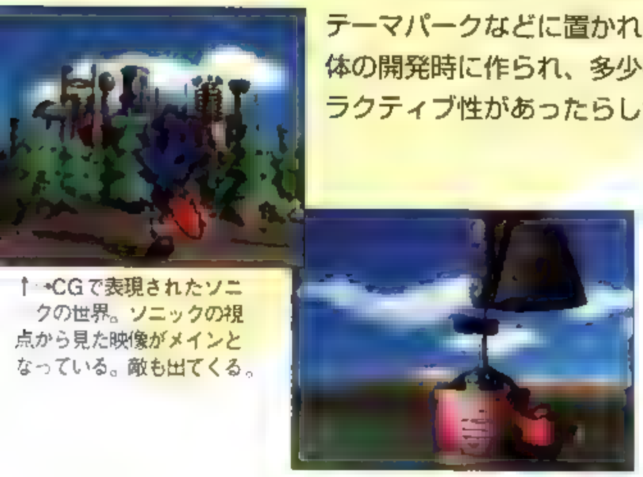


←ハリモグラとはニューギニアやオーストラリアに分布する卵から生まれる哺乳類。背中に針状の毛を持つ。

SONIC EPISODE 17

「ソニック・ライド」っていったいなに!?

ムービーシアターに収録された「ソニック・ライド」は、'94年に制作された未公開のフルCGムービーだ。テーマパークなどに置かれる大型筐体の開発時に作られ、多少のインタラクティブ性があったらしいぞ。

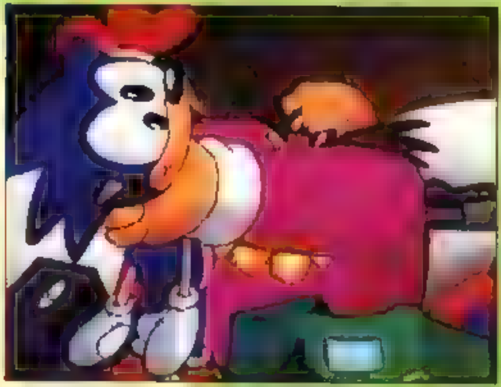


↑→CGで表現されたソニックの世界。ソニックの視点から見た映像がメインとなっている。敵も出てくる。

SONIC EPISODE 18

「ソニック・ジ・アニメーション」のほうは?

同じくシアターに収録されている「ソニック・ジ・アニメーション」は、実験的に作られた3DCGと2Dセルアニメーションを融合させた作品。一部のテーマパークなどで流されていたこともあるという。スピード感ある内容がソニックらしい作品だ。



↑普通のアニメとは違う雰囲気がナイス。「TO BE CONTINUED」とあるが続編は作られていないらしい。残念!

SONIC EPISODE 19

ソニックの未来

'97年、「プロジェクトソニック」と銘打たれたプロジェクトが始動した。この「ソニックジャム」を皮切りに、最新作「ソニックR」やユーザーからのアイディア募集など、さまざまな企画が進行中だ。これからのソニックの動向にも期待がかかる!!

PROJECT
SONIC

SONIC IN ANOTHER SOFT

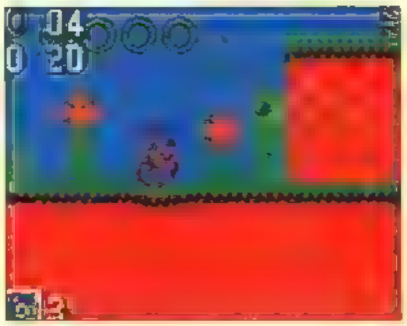
ソニックが活躍する別のソフト

ソニックが主人公として登場するゲームは、本編収録のシリーズがすべてではない。さまざまなマシンで展開された別のソニックワールドに注目してみよう。

MD…メガドライブ
GG…ゲームギア
MCD…メガCD
AC…アーケード
32X…スーパー32X

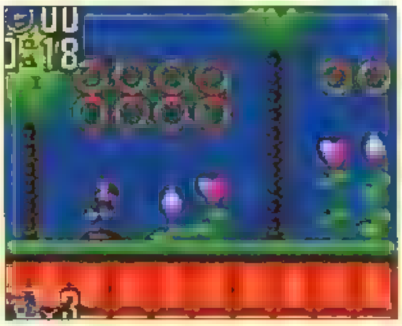
GG ソニック・ザ・ヘッジホッグ

メガドライブ版ソニックをゲームギアへと移植したもの。完全移植ではないが、一部オリジナル面なども追加されている。BGMはあの古代祐三氏が担当している。'91年12月28日発売。



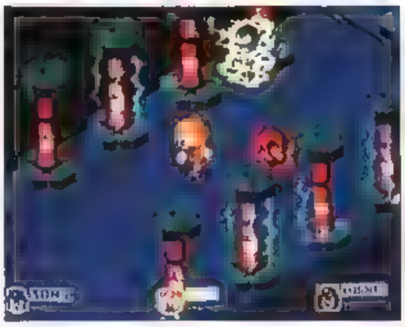
GG ソニック・ザ・ヘッジホッグ 2

メガドライブ版と同時発売されたゲームギア版。こちらはなんとマイルスがエッグマンに誘拐されてしまうという設定。「1」と同じく、オリジナルアレンジがなされている。'92年11月21日発売。



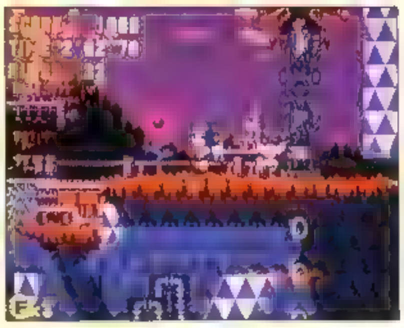
AC セガソニック・ザ・ヘッジホッグ

ソニックのアーケードデビュー作。クォータービューのフィールドをソニックが走り回るオリジナル作品。操作はトラックボールとボタンを使う。3人までの同時プレイが可能。'93年6月発表。



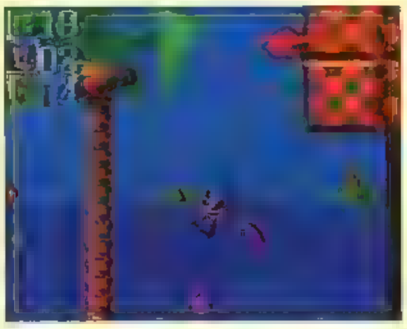
MCD ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

ソニックとエッグマンの時空を超えた壮大なバトルを描いた、シリーズの外伝的存在。メガCDならではのさまざまなアイディアが盛り込まれ、一部熱狂的なファンを生んだ。'93年9月23日発売。



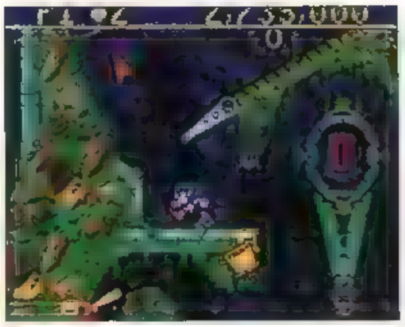
GG ソニック&テイルス

ソニックに加え、初めて「空を飛べる」マイルス（テイルス）を使うことができたオリジナルタイトル。システムは従来のものを採用し、まったく新しいソニックの物語が展開。'93年11月18日。



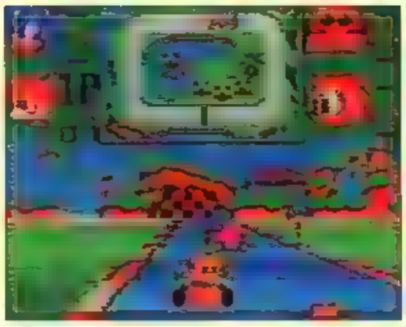
MD ソニック・スピンボール

海外開発のオリジナル作品。ソニックが球となって、ピンボール仕立てのステージを攻略していく。基本はフリッパー操作だが、ソニック自身もある程度動かすことができる。'93年11月23日発売。



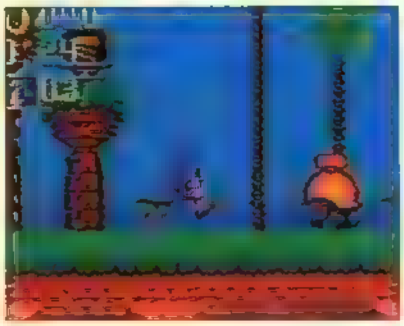
GG ソニックドリフト

ソニックがドライバーとなって突っ走るゲームギアオリジナルのレースゲーム。独特のドリフト感と通信ケーブルによる対戦が面白い。タイムはバックアップで記録できた。'94年3月18日発売。



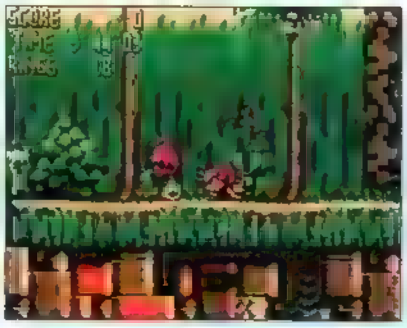
GG ソニック&テイルス 2

同シリーズの続編。オリジナル要素やアクションが大きく増え、ナックルズやメタルソニック、新キャラのファングなども登場し、盛りだくさんな内容となっている。'94年11月11日発売。



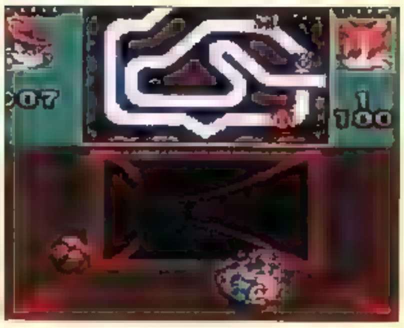
32X カオティクス

スーパー32X専用のシリーズ番外編。主人公はナックルズと４人の仲間たちで、ソニックは登場しない。仲間とワイヤーを結び、それを使った独特のアクションが斬新。'95年４月21日発売。



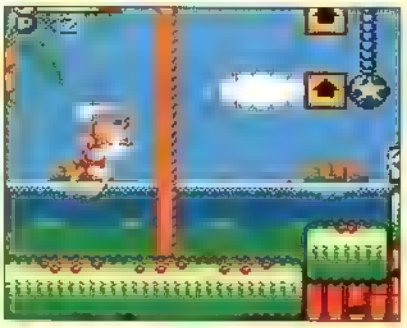
GG ソニックドリフト２

ドリフトなどの基本システムはそのままに、前作をさらにグレードアップさせた続編。選べるキャラ（マシン）とコースが大幅に増加している。もちろん通信対戦も可能。'95年３月17日発売。



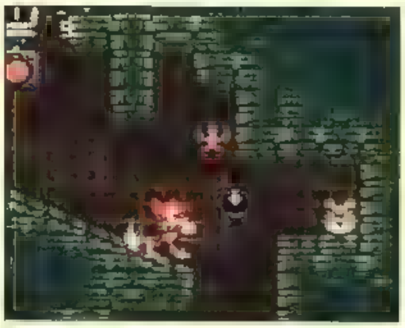
GG テイルスのスカイパトロール

マイルスが主人公となったゲームギアオリジナル作品。半強制的にスクロールするステージを、マイルスがヘリテイルで飛んでいくという一風変わったアクションが展開。'95年４月28日発売。



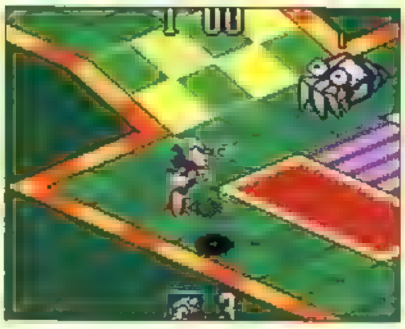
GG テイルスアドベンチャー

ソニックに出会う前のマイルスが活躍するアクションゲーム。従来のシリーズとは様相がガラッと変わり、さまざまなアイテムを駆使するまったく別のスタイルとなっている。'95年９月22日発売。



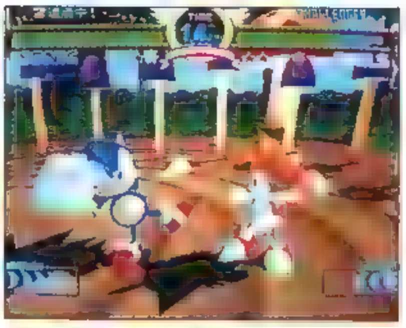
GG ソニックラビリンス

クォータービューで展開する、アーケード版ソニックにも似たオリジナル作品。エッグマンに足を封じられたソニックが、ローリングアタックをメインに市松模様の迷路を走る。'95年11月17日発売。



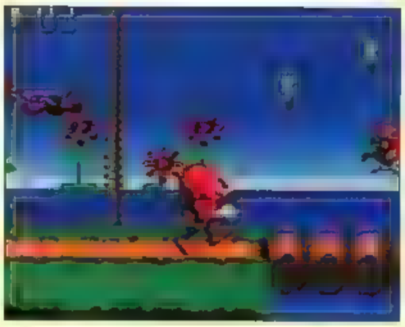
AC ソニック・ザ・ファイターズ

ソニックがポリゴンとなって活躍する対戦アクション。シリーズのキャラクターが総登場し、それぞれが個性的な技でバトルする。大きく伸び縮みするエフェクトが面白い。'96年６月発表。



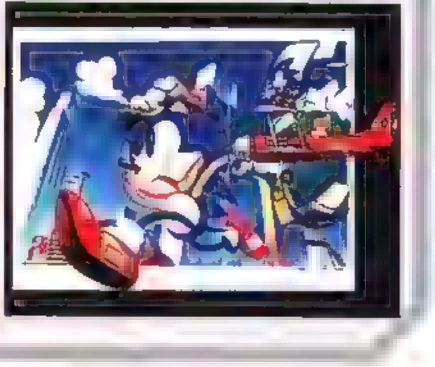
GG Gソニック

ゲームギア改めキッズギア対応の「ソニック＆テイルス」につづく作品。システムはおなじみのスタイルだが、今回はマイルスのかわりにナックルズが使えるようになった。'96年12月13日発売。



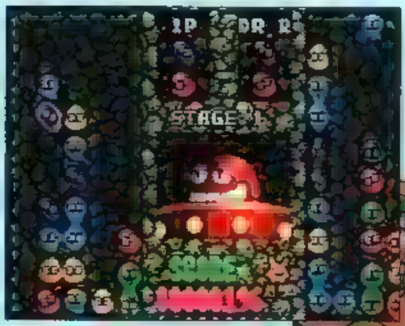
パソコンで動くソニック

パソコン版はウィンドウズ対応の３作が発売されている。「ソニックCD」と「ソニック＆ナックルズコレクション」は移植版だが「スクリーンセーバー」はパソコンならではのアクセサリーソフト。

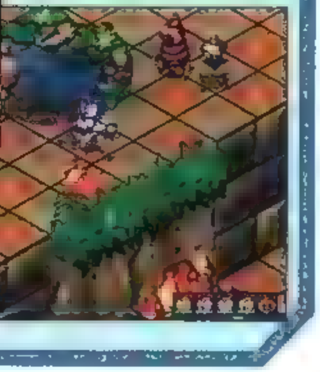


海外ソフトのソニック

ソニック関連のソフトには、一部海外のみで発売されているタイトルがある。「Dr.ROBOTONIK'S Mean Bean Machine」は海外版の「ぷよぷよ」で、主人公がエッグマンになっている。また「ソニックスピンボール」のGG版は海外のみでの発売。また、SSとジェネシスでは「SONIC 3D BLAST」というオリジナルが発売されている。



↑「Mean Bean Machine」はソニック１と２をカップリングしたジェネシス版「SONIC COMPILATION」にも収録されている。



↓「SONIC 3D BLAST」は海外開発作品。３D構成のフリッキー島を舞台にレンダリングのソニックが走り回る。

SONIC FAN 4

SECRET CODE
ソニックジャムコマンド集

ソニックシリーズで存在した裏技は、この「ソニックジャム」でも健在だ。一部の未公開のコマンドを含め、そのすべてを公開。「ジャム」専用のものもあるぞ。

SONIC THE HEDGEHOG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

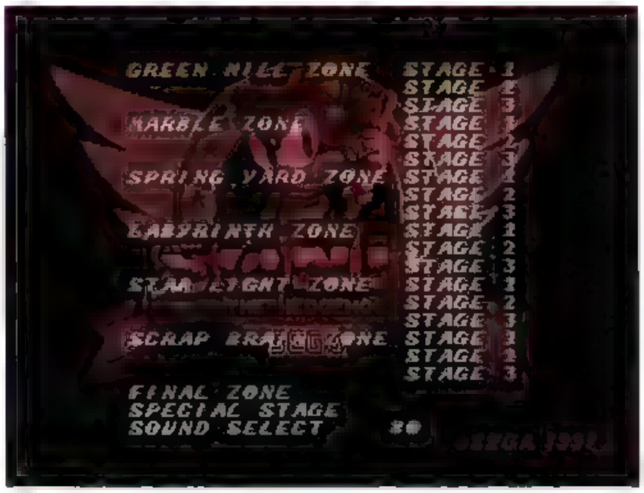
ソニック1のコマンド

「ソニック1」のコマンドは全部で5種類。中でも未公開のスタッフ名表示コマンドには注目。当時のゲーム業界の様相が読みとれる、異色の裏技といえるだろう。

アクト&サウンドセレクト

タイトル画面が終了する前に、下のコマンドを1コンから入れてみよう。効果音が鳴ったら成功。Aボタンを押してスタートすると、ゲーム内のすべてのアクトを選択できるようになる。また、同画面でサウンドテストもできるぞ。

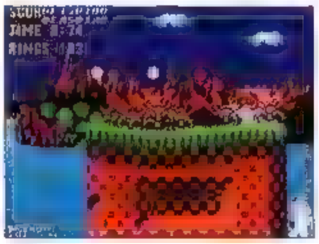
コマンド
タイトル画面で方向ボタンを
↑・↓・↓・↓・←・→
と入力し、Aボタンを押したままスタートボタンを押す
コマンド



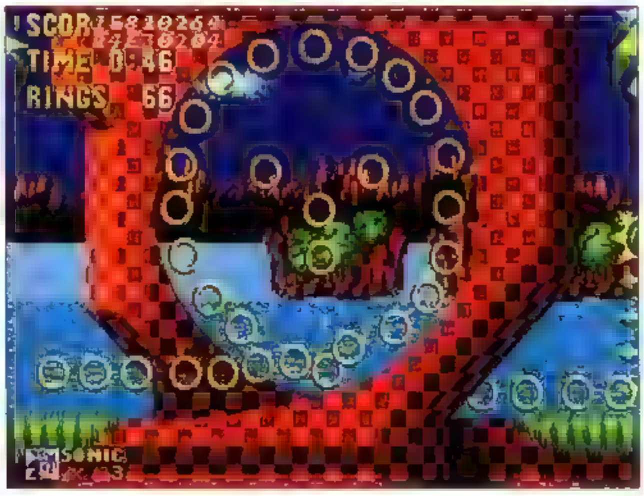
GREEN HILL ZONE STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
MARBLE ZONE STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
SPRING YARD ZONE STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
LABYRINTH ZONE STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
STAR LIGHT ZONE STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
SCRAP BRAIN ZONE STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
FINAL ZONE
SPECIAL STAGE
SOUND SELECT 80
©SEGA 1991

無敵&エディットモード

同じようにタイトル画面で下のコマンドを入力すると、ソニックが無敵になる。ただし落下や圧死には無効だ。エディットモードは、Bボタンでソニックを別のキャラクター（リングなど）に変え、Cボタンで画面上に配置するモードだ。



コマンド
タイトル画面で
↑・C・↓・C・↓・C・↓・C・←・C・→
と入力し、Aボタンを押したままスタート
コマンド



幻のスタッフ名表示コマンド

タイトル画面で下のコマンドを入れ、デモが始まったらレバー下とABCボタンを押して待とう。すると「SONIC TEAM PRESENTS」が出るはずの画面に、当時の開発スタッフの名前が一瞬だけ表示されるぞ。まさに知る人ぞ知る幻のコマンドで、ソフト発売当初、諸事情によって出すことができなかったスタッフの本名をどうしても出したいという願いから、「こっそり」入れられてしまったものだ。もちろんメガドラ版でもできる。

コマンド
タイトル画面でC・C・C・C・C・C
↑・↓・↓・↓・←・→と入力後、
↓+ABCを押したままデモループが終るまで待つ
コマンド

プログラム	中　裕司
プラン	安原　広和
デザイン	大島　直人 石渡　爾奈 片岡　理恵子
サウンドプロデュース	中村　正人
サウンドプログラム	久保田　浩 牧野　幸文

エンディングコマンド

順番はどちらでもいいので、アクトセレクトとスタッフ名表示の両コマンドを入力しよう。同一画面でなくてもOKだ。Aボタンを押してアクトセレクトに入り、サウンドの９Eか９Fを選択してみよう。前者はスタッフロール、後者はファイナルゾーン後のエンディングデモをそれぞれ見ることができるぞ。ちなみにエンディングはカオスエメラルドを取っていないパターンのもの。真のエンディングは自力で見よう。

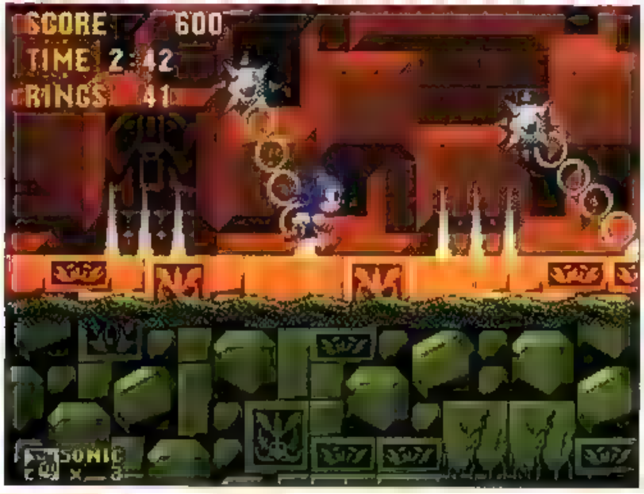
SCORE 0
TIME 0:00
RINGS 0
SONIC THE HEDGEHOG
SONIC × 3

コマンド
アクトセレクトとスタッフ名表示コマンドを入力し
A+スタートでアクトセレクトに入り
サウンドの９Eか９Fを選択する

コマ送りコマンド

タイトル画面で下のコマンドを入力し、ゲーム中にポーズをかけ各ボタンを押すと、さまざまなエフェクトがかかる。Aでリセット、Bでスローに、Cを押すとコマ送りになる。サターン版はウィンドウが出るので少々使いにくい。

Ⓐ…リセット
Ⓑ…スローモーション
Ⓒ…コマ送り



コマンド
タイトル画面でC・C・↑・↓・↓・↓・←・→
と入力し、
ゲーム中にポーズをかけ、それぞれのボタンを押す

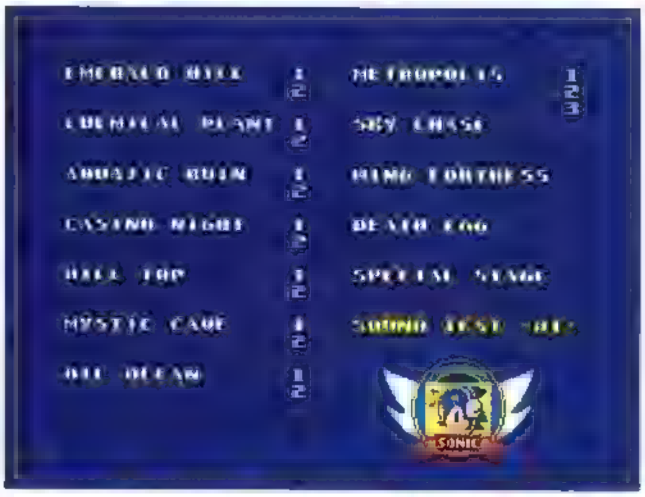
SONIC 2 THE HEDGEHOG

ソニック2のコマンド

アクトセレクト

オプション画面のサウンドテストで、19・65・09・17の順で曲を聴き、タイトルに戻ってAボタンを押しながらスタートするとアクトセレクト画面に入れるぞ。実はこの数字、ソニックチーム中部長の誕生日を意味しているのだ。

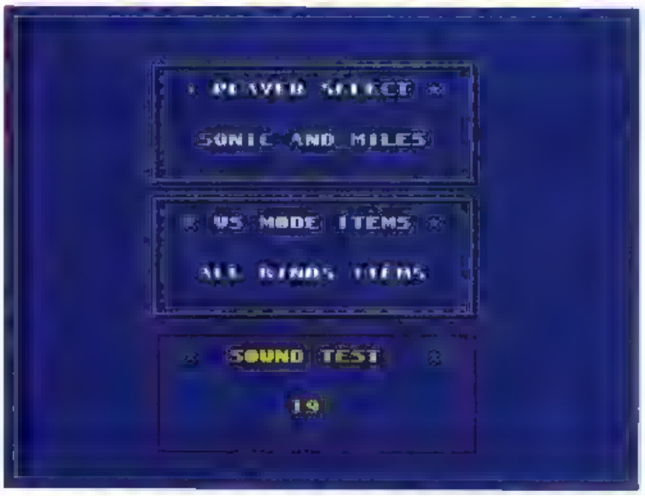
SONIC THE HEDGEHOG


EMERALD HILL 1 2
CHEMICAL PLANT 1 2
AQUATIC RUIN 1 2
CASINO NIGHT 1 2
HILL TOP 1 2
MYSTIC CAVE 1 2
OIL OCEAN 1 2
METROPOLIS 1 2 3
SKY CHASE
WING FORTRESS
DEATH EGG
SPECIAL STAGE
SOUND TEST *00*

コマンド
サウンドテストで19・65・09・17の順に
曲を聴き、タイトルに戻って
Aボタンを押したままスタート

エディットモード

上で紹介したアクトセレクト画面にあるサウンドテストで、01・09・09・02・01・01・02・04の順に曲を鳴らす。効果音がしたら成功。このまま好きなアクトを選び、Aを押しながらスタートすればOKだ。前作同様、Bでオブジェクトを選び、Cで画面内に自由に配置していく。オブジェクトとなったソニックを自在に動かし、画面のすみずみを探索することも可能だ。数字の意味は「ソニック２」のアメリカでの発売日。

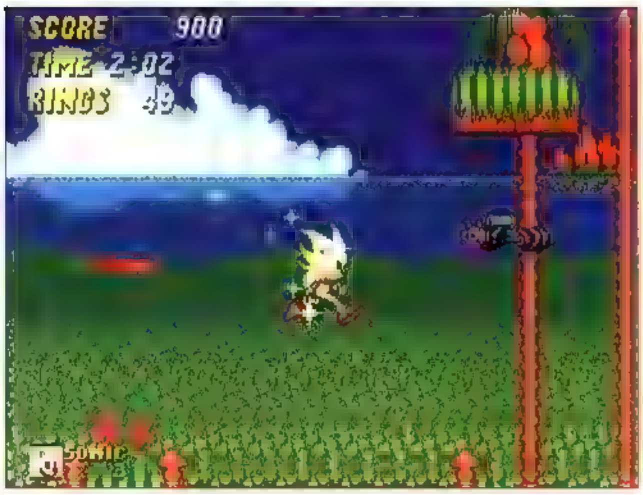

* PLAYER SELECT *
SONIC AND MILES
* VS MODE ITEMS *
ALL KINDS ITEMS
* SOUND TEST *
19

コマンド
アクトセレクト画面のサウンドテストモードで
01・09・09・02・01・01・02・04の順に曲を聞き
好きなアクトを選んでAボタンを押したままスタート

カオスエメラルドをゲット

アクトセレクトのサウンドテストで04・01・02・06の順で曲を聴けば、カオスエメラルドがすべてそろったことになる。このままスタートし、リングを50個取ってジャンプすればスーパーソニックになれるぞ。数字の意味は……ハ○ヤですか？

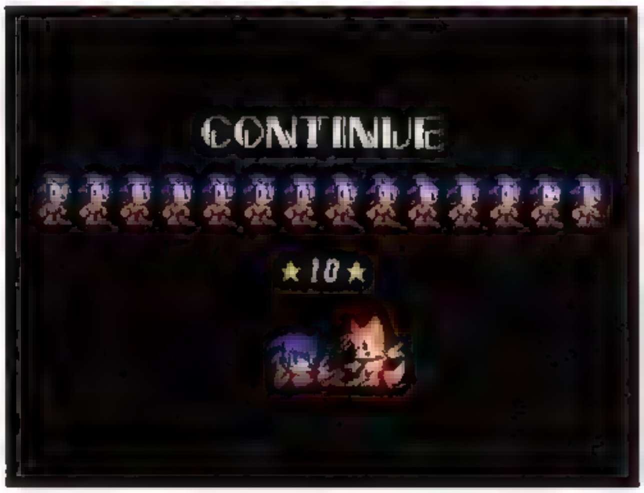
コマンド
アクトセレクト画面のサウンドテストで
04・01・02・06
の順に曲を聞きスタート
コマンド


SCORE 900
TIME 2:02
RINGS 49
SONIC

コンティニューを14回に

これは単純なコマンド。オプション画面のサウンドテストで01･01･02･04の順で曲を聴き（コマンドすべてにおいて、曲を最後まで聴く必要はない）、２つ上のプレイヤーセレクトを選んでゲームをスタートすれば、最初からコンティニューが14回できるようになっている。このコマンドに限り、入力が成功してもSEが鳴らないので、入力は確実にしよう。コマンドの意味は年号の入らない「ソニック２」のアメリカでの発売日。

コマンド
サウンドテストで01･01･02･04
の順で聞き、PLAYER SELECT
を選んでゲームをスタート
コマンド

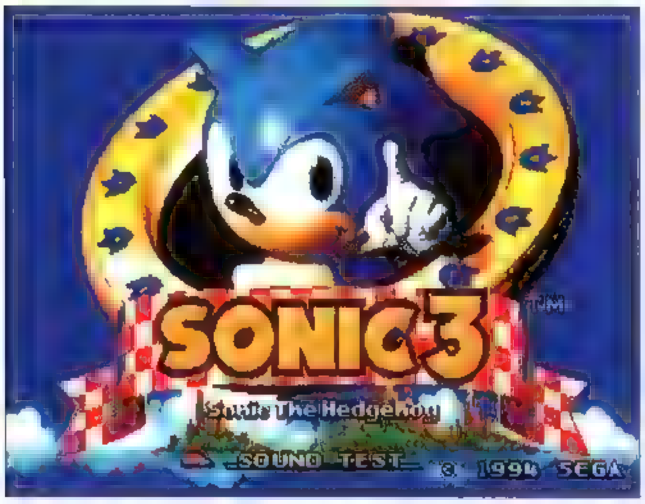

CONTINUE
★10★

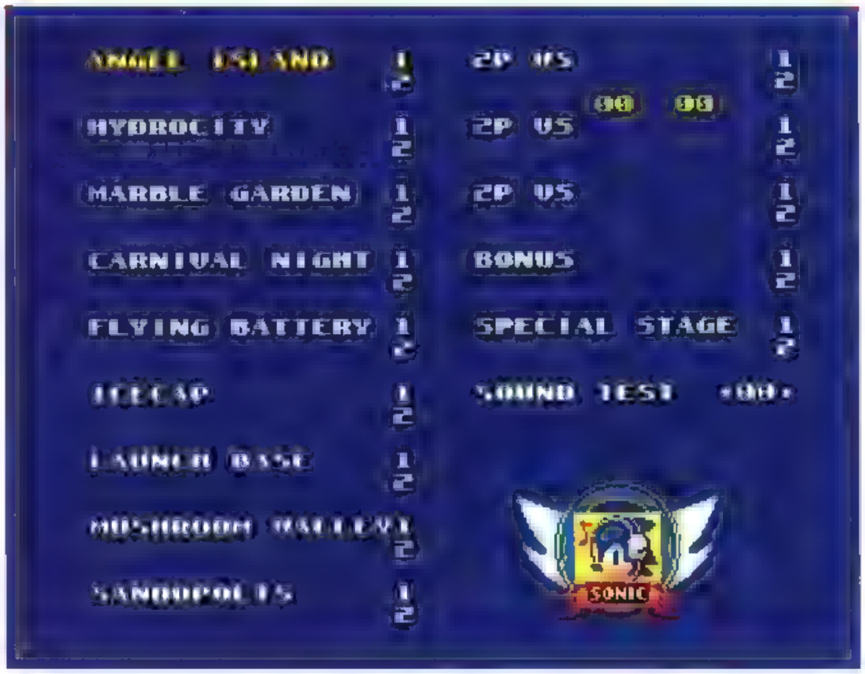
SONIC 3 THE HEDGEHOG ソニック3のコマンド

「ソニック3」には、コマンドとして存在する裏技はひとつのみ。とはいえ、アクトセレクトは、やはりありがたい存在

アクトセレクト

タイトル画面で右下のコマンドを入力すると、コンペティションモードの下にサウンドテストモードが出る。これを選ぶと、サウンドテストだけでなく、アクトセレクトもできるようになっている。ただし、フライングバッテリー、マッシュルームバレー、サンドポリスを選ぶことはできないのであしからず。


SONIC 3
Sonic The Hedgehog
TM
SOUND TEST
© 1994 SEGA


ANGEL ISLAND 1 2
HYDROCITY 1 2
MARBLE GARDEN 1 2
CARNIVAL NIGHT 1 2
FLYING BATTERY 1 2
ICECAP 1 2
LAUNCH BASE 1 2
MUSHROOM VALLEY 1 2
SANDOPOLIS 1 2
2P VS 1 2
00 00
2P VS 1 2
2P VS 1 2
BONUS 1 2
SPECIAL STAGE 1 2
SOUND TEST *00*
SONIC

コマンド
タイトル画面で↑・↑・↓・↓・↑・↑・↑・↑
と入力すると、サウンドテストモードが出るので
これを選んでゲームスタート
コマンド

SONIC & KNUCKLES

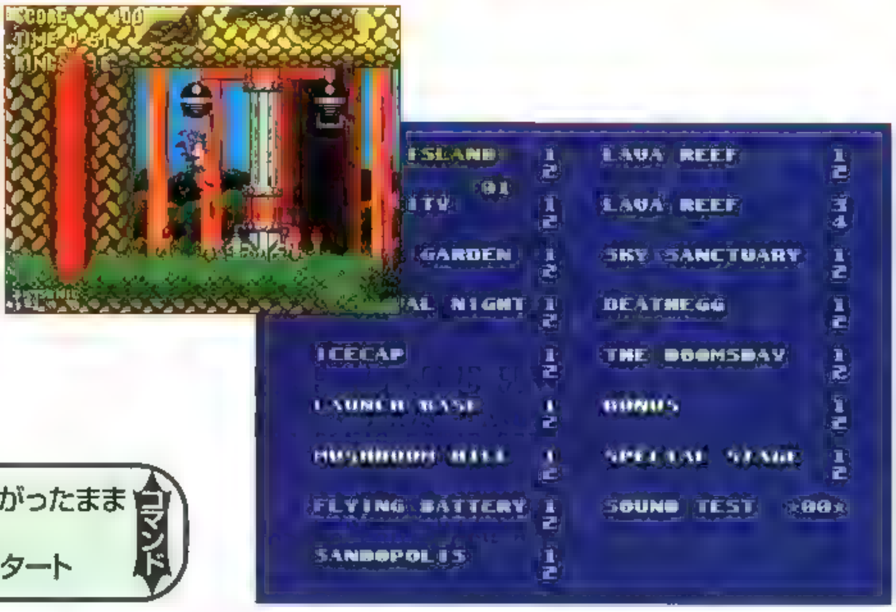
ソニック&ナックルズ +αのコマンド

「ソニック&ナックルズ」の裏技は、これまで一切公開されていなかった。ロックオン時にも有効なものがいくつかあるぞ

S&K 単体 アクトセレクト

初公開となるアクトセレクトは、なんとゲーム中にコマンドを入力するというもの。スタート直後のアクト、マッシュルームヒルにある手動エレベーターにぶら下がった状態でコマンドを入力する。効果音が鳴ったら成功だ。リスタートゲームなどを選びタイトルに戻ったら、Aボタンを押してスタートすれば入れるぞ。

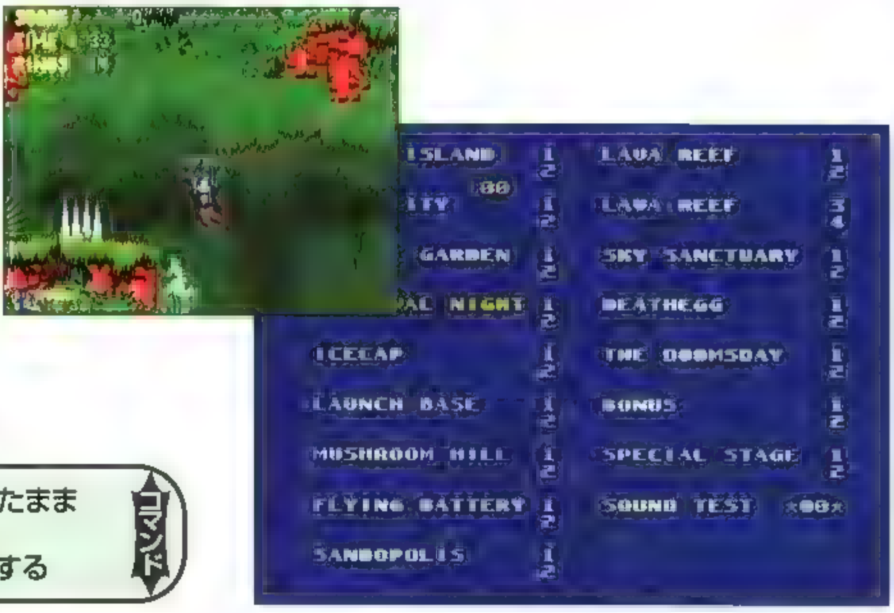
コマンド
マッシュルームヒルの手動エレベーターにぶら下がったまま
←・←・←・→・→・→・↑・↑・↑と入力、
タイトル画面に戻り、Aボタンを押したままスタート


SCORE 400
TIME 0:51
RINGS 15
ISLAND 1 2
01
ITY 1 2
GARDEN 1 2
AL NIGHT 1 2
ICECAP 1 2
LAUNCH BASE 1 2
MUSHROOM HILL 1 2
FLYING BATTERY 1 2
SANDOPOLIS 1 2
LAVA REEF 1 2
LAVA REEF 3 4
SKY SANCTUARY 1 2
DEATHEGG 1 2
THE DOOMSDAY 1 2
BONUS 1 2
SPECIAL STAGE 1 2
SOUND TEST ＊00＊

S&K +3 アクトセレクト

これは「ソニック3」をロックオンしたとき専用のコマンド。ゲームをスタートし、エンジェルアイランドのロープにぶら下がったら同じようにコマンドを入力しよう。タイトルに戻れば「3」同様、コンペティションモードの下にサウンドテスト兼用のアクトセレクトが追加されている。すべてのゾーンを選べる完璧版だ。

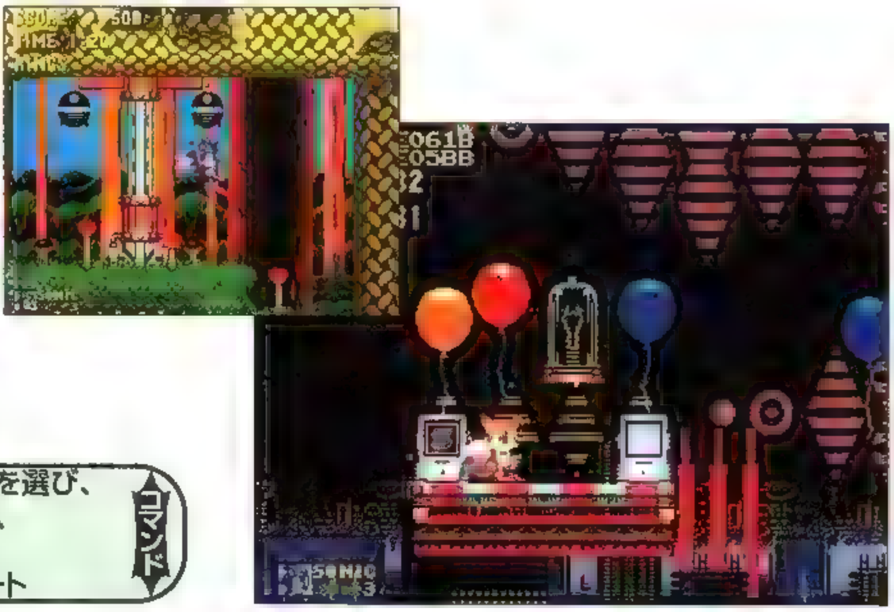
コマンド
エンジェルアイランドのロープにぶら下がったまま
←・←・←・→・→・→・↑・↑・↑と入力、
タイトル画面に戻りサウンドテストを選択する


ISLAND 1 2
00
ITY 1 2
GARDEN 1 2
AL NIGHT 1 2
ICECAP 1 2
LAUNCH BASE 1 2
MUSHROOM HILL 1 2
FLYING BATTERY 1 2
SANDOPOLIS 1 2
LAVA REEF 1 2
LAVA REEF 3 4
SKY SANCTUARY 1 2
DEATHEGG 1 2
THE DOOMSDAY 1 2
BONUS 1 2
SPECIAL STAGE 1 2
SOUND TEST ＊00＊

S&K +3 エディットモード

こちらは、まず上で紹介したコマンドを入力しておく必要がある。アクトセレクトでマッシュルームヒルを選び、やはり手動エレベーターにぶら下がってコマンドを入力。セーブファイル選択画面かアクトセレクト画面でAボタンを押しながらスタートすると、エディットモードになる。エディット方法は従来と同様だ。

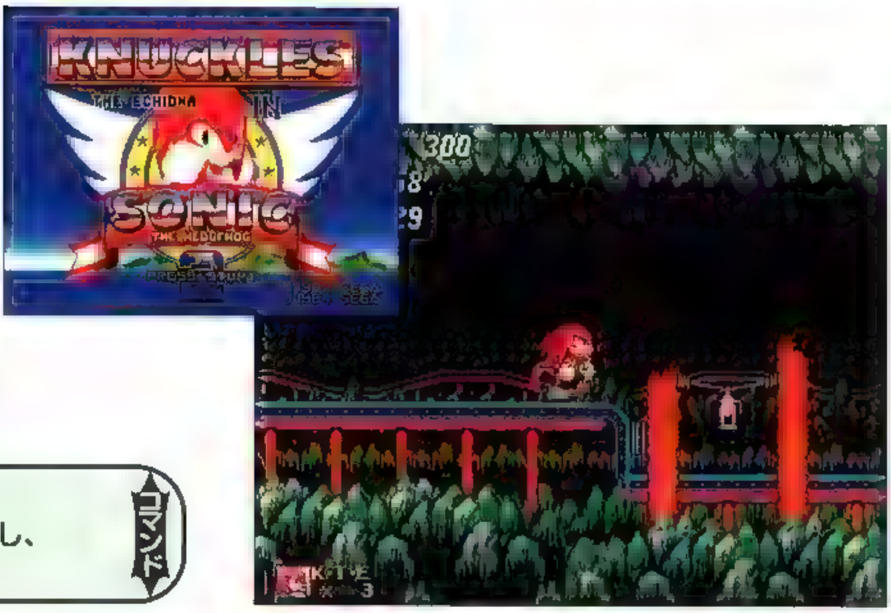
コマンド
アクトセレクトを入力後、マッシュルームヒルを選び、
手動エレベーターにぶら下がったまま、
←・←・←・→・→・→・↑・↑・↑と入力、
選択画面でAボタンを押したままスタート


SCORE 500
TIME 1:20
0061B
05BB
SONIC 3

S&K ＋2 アクトセレクト

「ソニック２」をロックオンした「ナックルズINソニック２」にもアクトセレクトが用意されていた。やり方は「１」のものに近く、タイトル画面でコマンドを入力し、Aボタンを押しながらスタートすれば、「２」のアクトセレクト画面に入ることができる。ちなみにカオスエメラルドのコマンドは無効になっているようだ。

コマンド
タイトル画面で
↑・↑・↑・↓・↓・↓・←・→・←・→と入力し、
Aボタンを押したままゲームスタート



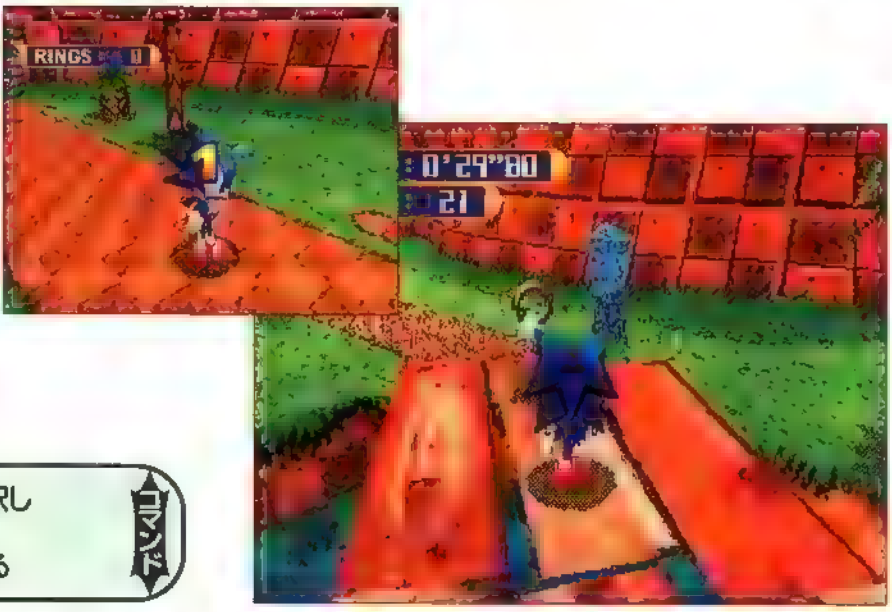
ソニックジャムの裏技

「ソニックジャム」本編の裏技は、すべてソニックワールドに関するものだ。プレイモードでいろいろ遊んでみよう。

ゲーム大会モード

タイトル画面でソニックワールドを選択するとき、ゲームがスタートするまでAボタンとスタートボタンを押して待つと、1分以内に何個のリングを集めることができるかを競う大会モードに入ることができる。リプレイにはスタートボタンを押せばOKだ。ちなみにこれは「東京ゲームショウ'97」で用意されたモードだ。

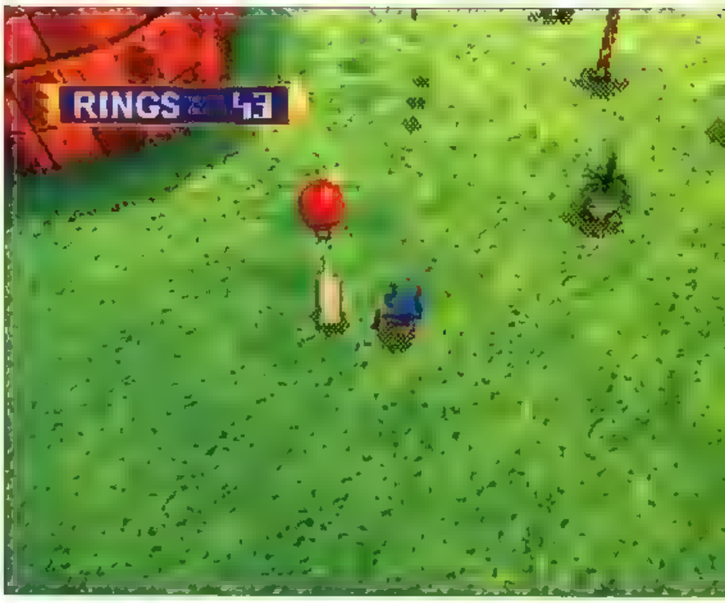
コマンド
タイトル画面でSONIC WORLDを選択し
ゲームがスタートするまで
Aボタンとスタートボタンを押し続ける



ムービーの連続再生

ソニックワールド内のMOVIE THEATERに入って、X・Y・Zいずれかのボタンを押しながらそれぞれのムービーを選択すると、通常は単独でしか再生することのできないムービーのすべてを、連続で再生することができる。プレイに影響するものではないが、BGV代わりに楽しむのもいいかもしれない。中断したいときは、スタートボタンを押せばいつでもメニュー画面に戻ることができる。

コマンド
MOVIE THEATERで、
X・Y・Zどれかの
ボタンを押しながらムービーを決定する



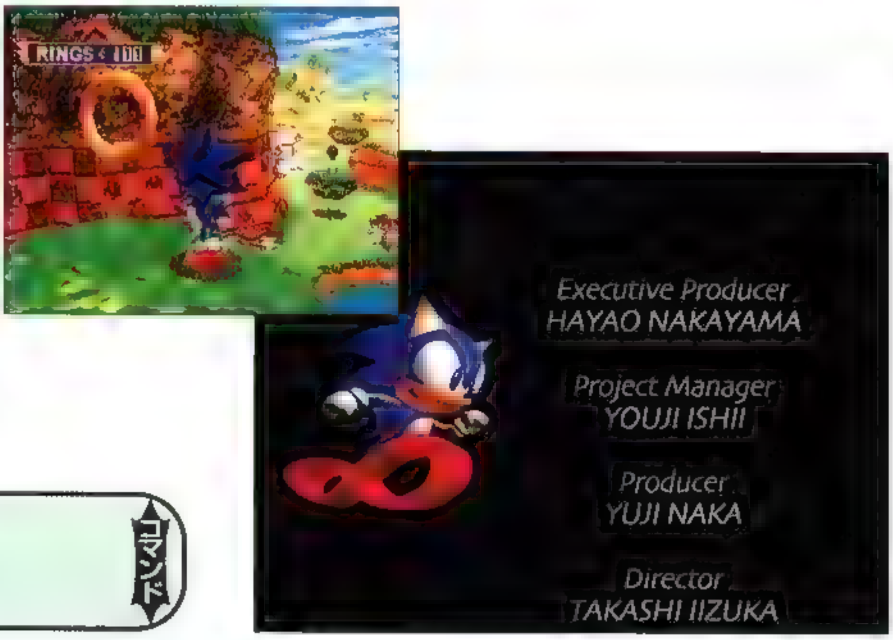
カメラモードの変更

通常は自動で切り替わるソニックワールドのカメラ視点だが、移動中にYボタンを押すと、高い位置からの視点にすることができる。ソニックの周辺をかなり広く見渡せるので、タイムアタック時には有効だ。また、そのタイムアタックの競技をすべてクリアし、ビッグリングが出ている状態なら、Xボタンでカメラが瞬時に切り替わる視点にすることも可能。どちらもZボタンで通常の視点に戻すことができるぞ。

コマンド

ソニックワールドを移動中に
Yボタンか Xボタンを押す
Zボタンで元に戻る（Xの視点はビッグリングが必要）

コマンド



Executive Producer
HAYAO NAKAYAMA

Project Manager
YOUJI ISHII

Producer
YUJI NAKA

Director
TAKASHI IIZUKA

ソニックジャムのエンディング

ソニックワールド内のストップウォッチによるミッションをすべてクリアすると、滝の近くにビッグリングが出現する。それにとび込めば、「ソニックジャム」本編のエンディングを見ることができる。ビッグリングはそのまま消えないで残るので、以降はいつでも好きなときにエンディングを見ることができるぞ。

コマンド

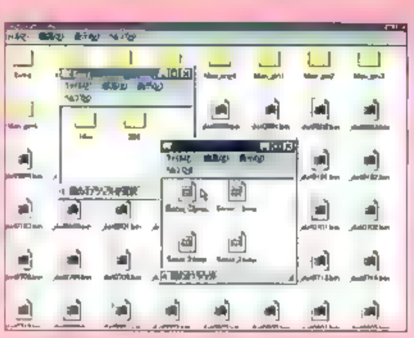
ストップウォッチの
競技すべてをクリアすると出る
ビッグリングに入る

コマンド

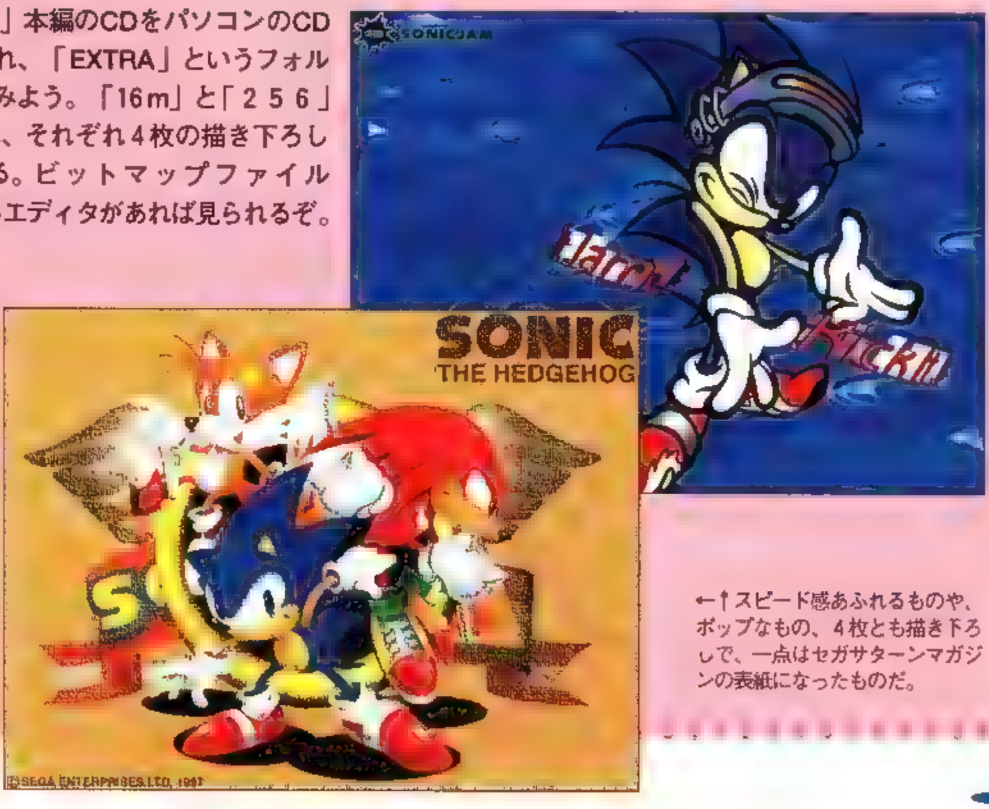
EXTRA
エクストラ

ソニックジャムをパソコンに入れてみよう

「ソニックジャム」本編のCDをパソコンのCDロムドライブに入れ、「EXTRA」というフォルダをクリックしてみよう。「16m」と「256」のフォルダの中に、それぞれ4枚の描き下ろしCGが入っている。ビットマップファイル（BMP）を読めるエディタがあれば見られるぞ。



↑CGの色数はフルカラー16万色と256色の2種類がある。ディスプレイに対応した方を取り込んで、壁紙にするなどして楽しもう。パソコンユーザーにはうれしい「おまけ」だろう。



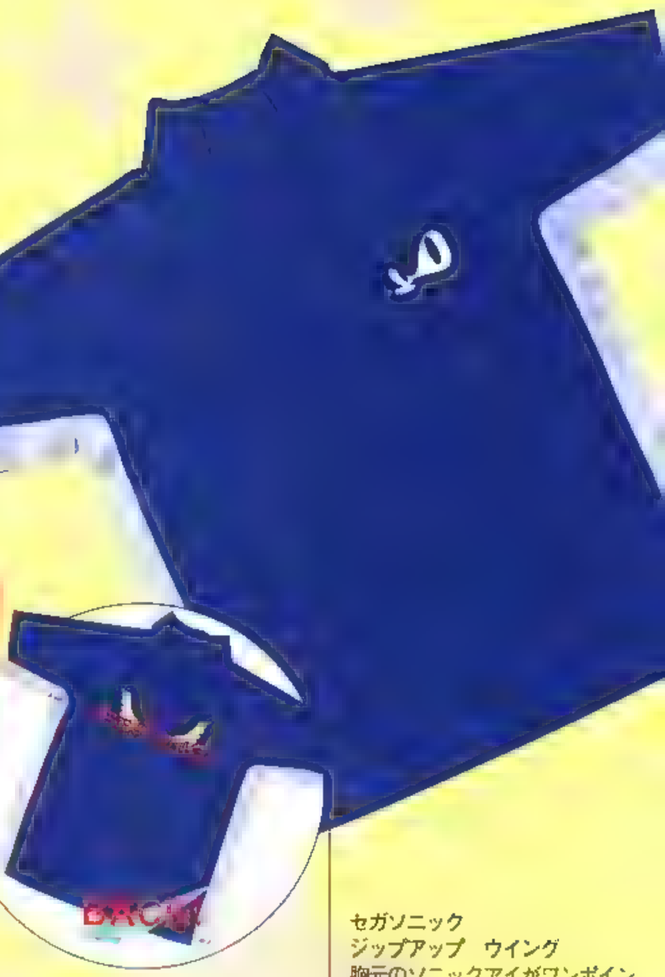
←↑スピード感あふれるものや、ポップなもの、4枚とも描き下ろしで、一点はセガサターンマガジンの表紙になったものだ。

SONIC FAN 5

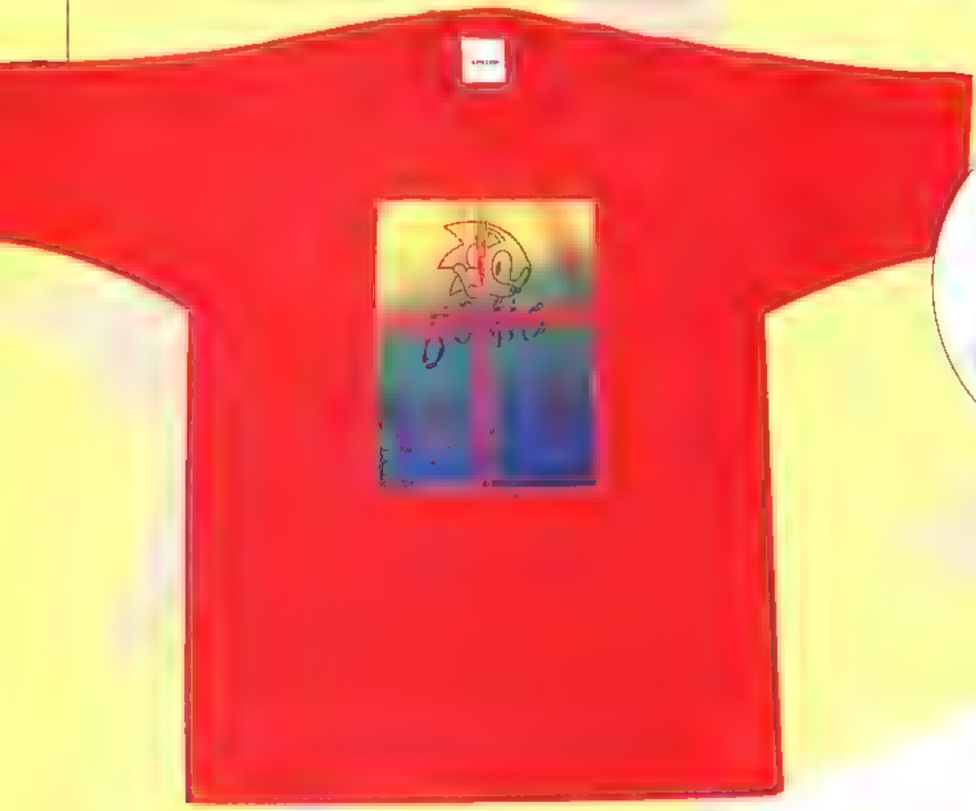
SONIC CHARACTERS

ソニックのアイテム

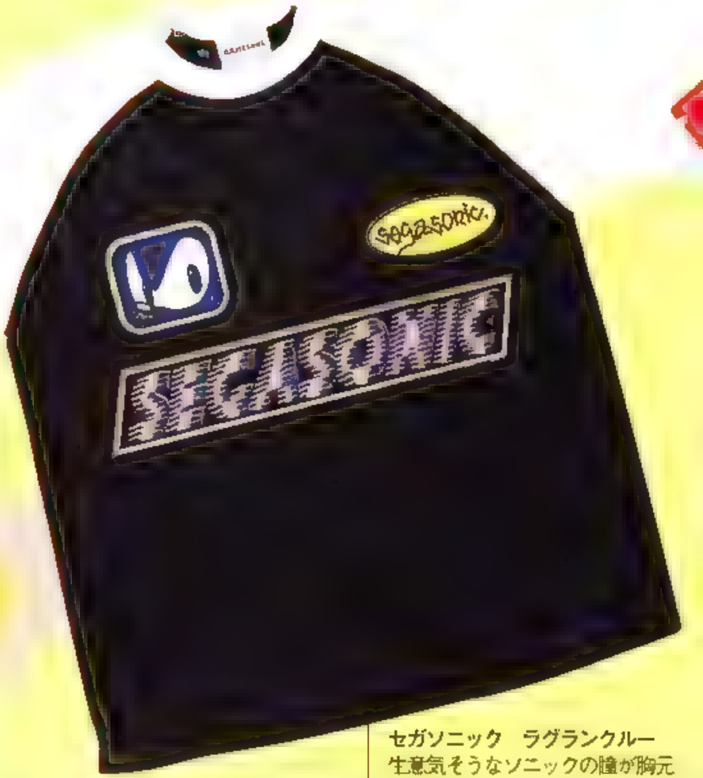
世界中で大人気のソニックだけあって、そのキャラクター製品も盛りだくさん。ここではそのほんの一部を紹介しよう。アミューズメント用の景品等もあるぞ。



セガソニック　クロス
さりげなく配されたグラデーションカラーのソニックの上から、手描き調のクロスラインが入っている。ビビッドなレッドカラーは、1枚は持っていたいアイテム。(1

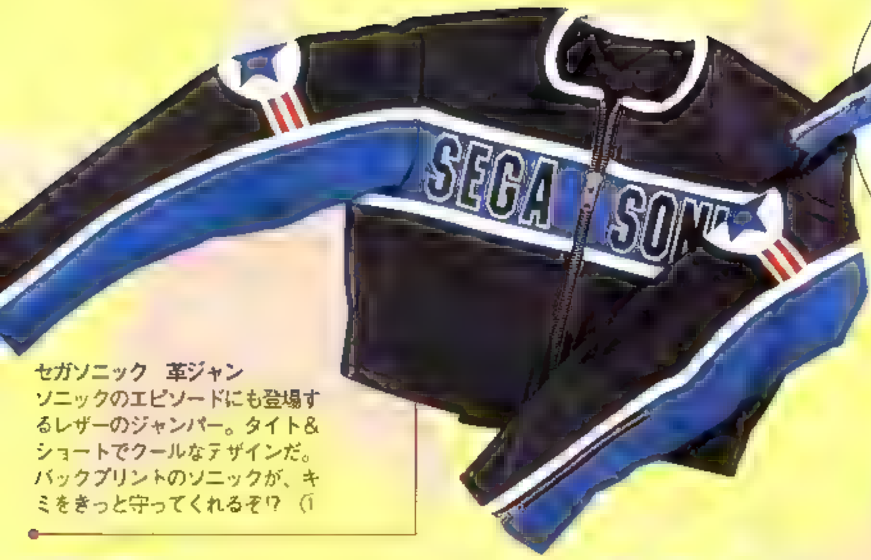


セガソニック
ジップアップ　ウイング
胸元のソニックアイがワンポイントのファスナー付きのハイネックTシャツ。バックプリントのウィングがかわいい。(1

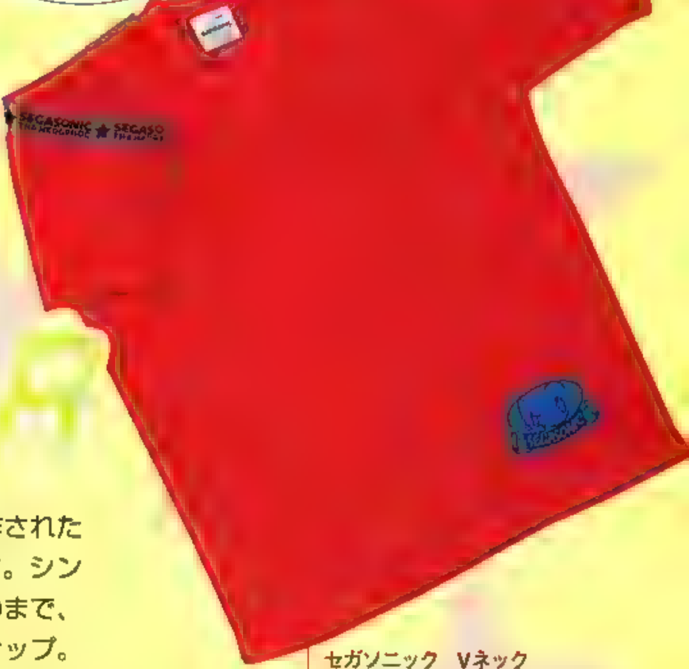


セガソニック　ラグランクルー
生意気そうなソニックの瞳が胸元のポイント。地のブラックに映えるキャラクターカラーを使った、「SEGA SONIC」の文字がスピード感を演出している。(1

セガソニック　ラグランクルー
デフォルメのソニックが、ゴールトのエンブレム風になってプリントしてある。地の黄色がまぶしい、夏にピッタリのアイテムだ。(1



セガソニック　革ジャン
ソニックのエピソードにも登場するレザーのジャンパー。タイト&ショートでクールなデザインだ。バックプリントのソニックが、キミをきっと守ってくれるぞ!? ①

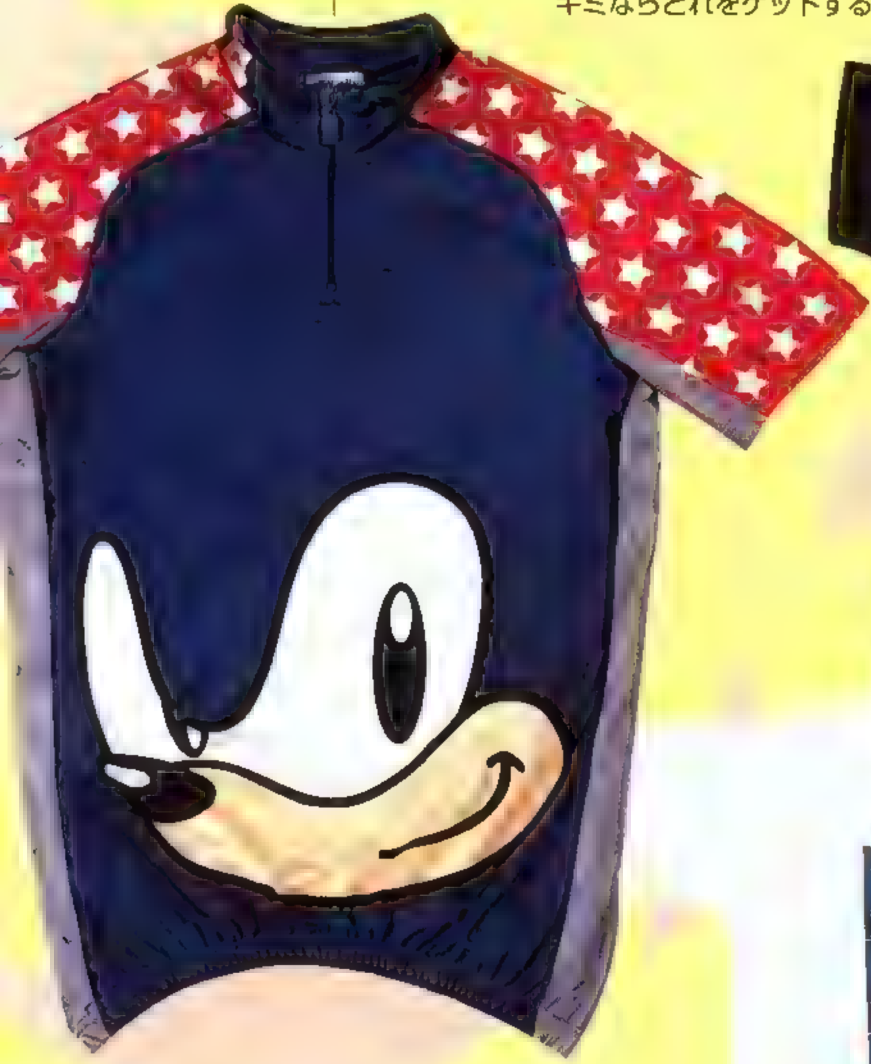


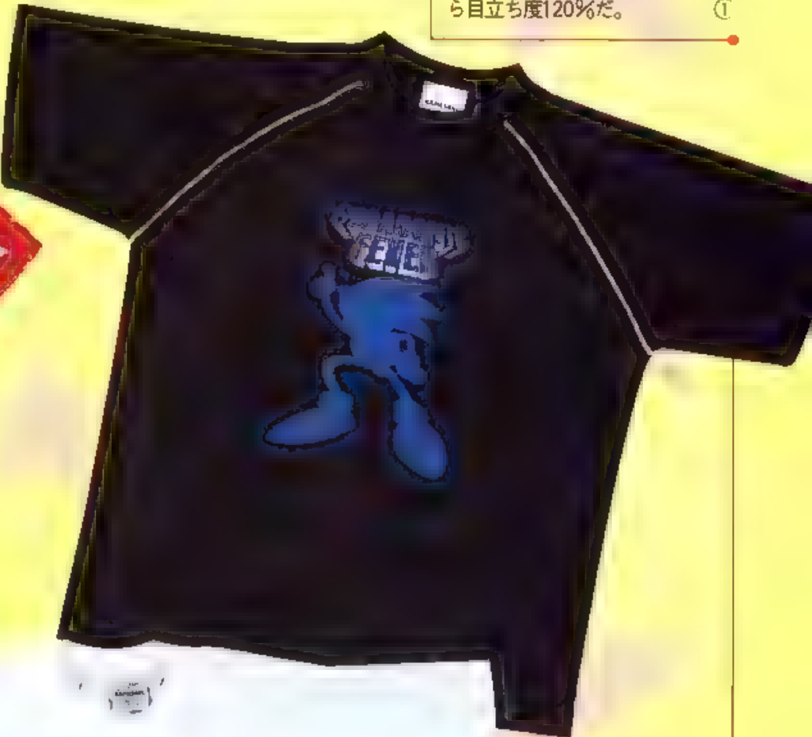
T SHIRTS WEAR

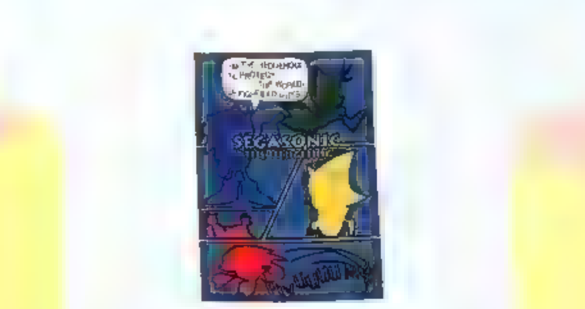
㈱コスチュームパラダイスで製作されたソニックのTシャツとウェアたち。シンプルなデザインから個性的なものまで、見ているだけでも楽しいラインナップ。これはソニックファンなら要チェックだ。キミならどれをゲットする⁉

セガソニック　バイクジャージ
今にも走り出してしまいそうな、大迫力のソニックがプリントされているのだ。素材は、ツール・ド・フランス選手が着用しているものと同じジャージを使用。 ①

セガソニック　Vネック
チェッカーラインのテープが肩に入った、シンプルなもの。裾には、ブルーのソニックが控えめにプリントされているが、レッドの地なら目立ち度120%だ。 ①







セガソニック　コミック
コミックの1ページを切り取ったようなプリント。カラフルなソニックのシルエットが、元気にとび跳ねている。 ①

セガソニック　ラグランクルー
ブルーのキャラクターカラーを使ったソニックのシルエットがガッツポーズとっている。Dr.エッグマンをやっつけた後のショット、といったところだろうか。 ①

SEGASONIC
SEGA

FRONT!

SONIC
SEGASONIC THE HEDGEHOG

BACK!

セガソニック　スノーボード
ソニック＆ナックルズ
スノボが大好きなキミにオススメ。スピード感あふれるデザインがグー。ソニックに乗ってパウダースノーをクラーーッシュ!!　②

PRESENT
20名様

セガソニック　アンブレラ
カラフルなアンブレラは全５種類、これもプライズ商品だから驚きだ！　イヤ～な雨もソニックと一緒なら、楽しいぞ。20名様にプレゼント！（96年12月登場済）　③

COOL! ITEMS
アイテム

ここでは、過去に登場したキャッチャー用のプライズ商品（景品）や、すでに発売されているソニックグッズも紹介するぞ。キミはちゃんとゲットしているか!?　まだゲットしていない人にもスペシャルなプレゼントも用意しているので、だいじょうぶ。詳しくはP124を見よう！　CHECK IT OUT!

SEGASONIC THE HEDGEHOG
SONIC TEAM
SEGA
SEGASONIC THE HEDGEHOG
SONIC

セガソニック　テレホンカード
数多くのソニックテレカから３種を紹介。左から「スマイルソニック」、「走るソニック」、そして「ソニック・ザ・ファイターズ」全部ほしいが、使う勇気は…!?　③

セガソニック　サウンドバンク
ソニックとその仲間たちが貯金箱になり、プライズ商品として登場。お金を入れると音が鳴るのだ。８名様にプレゼント。
(97年２月登場済)　③

PRESENT
8名様
TAILS

TOPIC

ソニックアイテムの今むかし

これまでとは一線を画したゲームキャラクター、ソニックの登場は世界にも衝撃をもたらした。日本だけでなく、アメリカやヨーロッパでもさまざまなアイテムが発売されている。どちらかといえばシンプルな日本のアイテムに対し、海外のものは革新的でハデめなデザイン。どちらも今持っていたらヴィンテージものになる……かもね。

Tシャツやバッジ、ぬいぐるみ、果てはミニゲームまで、さまざま。中でも下のキーホルダーは初期に関係者だけに配られたレアもの。

SONIC
THE FIGHTERS
©SEGA 1996

SEGA
SONIC'S FIGHTING ACTION
SONIC
TAILS
AMY
KNUCKLES
BEAN
ESPIO
SONIC THE FIGHTERS
©SEGA 1996

セガソニック　ハンドタオル
燃えているソニック、ゲームに登場するキャラクターたち、と絵柄は2種類だ。キミはもうゲットしたかな？　③

セガソニック　マグカップ
ソニックやその仲間たちがマグカップになって、プライズ商品として登場。ゲームで楽しく遊んだあとは、このマグカップでコーヒーブレイク！（96年8月登場済）③

BACK!
SEGASONIC

セガソニック　スノーボード
回転ソニック
フロントデザインはシャープ。バックには、回転するソニックがデザインされている。ゲレンデでの注目度、大幅アップだ！　②

FRONT!

SEGASONIC
SEGA

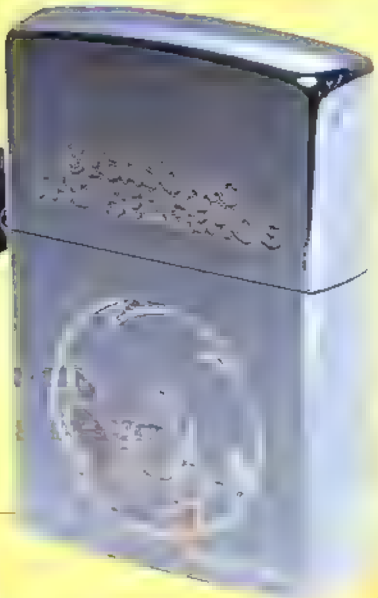
セガソニック
サウンドフラッシュヨーヨー
さりげない盛り上がりのクールなヨーヨーは、プライズ商品だ。音と光とともにクルクル回るソニックが超爽快。（97年9月登場）③

セガソニック
織りネームラベルセット
隠れたおしゃれアイテムとして、上着のタグに縫いつけよう。ジーンズや、カバンにつけるなど、アイディア次第で色々楽しめる。②

アイロン 接着
SEGASONIC
The Hedgehog
¥700

セガソニック　ワッペンシリーズ
アイロンで貼れるタイプなので、手軽にペタペタつけられる。キミだけのソニックグッズが簡単に作れるぞ。②

Zippo
U.S.A. LIGHTER
SEGASONIC THE HEDGEHOG
LIFETIME GUARANTEE



セガソニック　ZIPPO
シルバーに黒のデザインのものと、シルバーにゴールドの回転ソニックのイラストが入った渋いライター。どちらも大人気のアイテムだ。
左③/右①

セガソニック　アッシュトレイ
白い陶器のセンターに、かわいいソニックが入った灰皿だ。炎には強い（?）ソニックだが、使わずに飾っておくか!?　③

セガソニック　ピアス&イヤリング
耳元でキラリと光る大人のアイテム。女の子に大人気だ。彼女へのプレゼントアイテムとして、おさえておくべし。　③

PRESENT
5名様

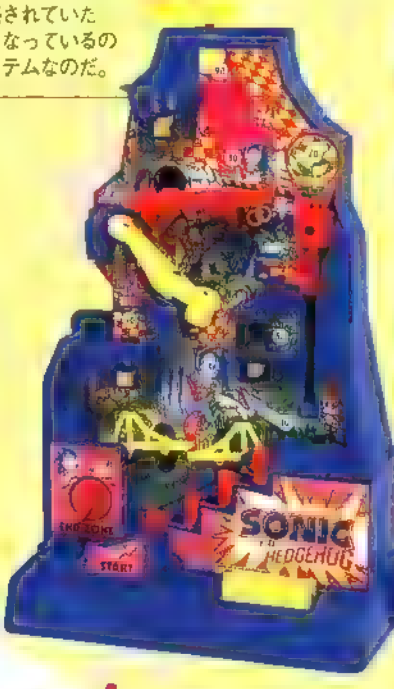
セガソニック&ナイツ ブレザー金ボタン
ゴールドに輝くソニック、ナイツの模様入り。アイディア次第で用途はいろいろ。粋なプライズ商品だ。（97年4月登場済）　③

各種アイテム and OTHERS

引きつづき、あれば毎日が楽しくなってしまうようなソニックグッズを紹介。アクセサリーや、スクリーンセイバー、TOYと、ソニックグッズにないものはない！　といえるほどの品ぞろえだ。

セガソニック　ぬいぐるみ
上の写真は「小」、下は「大」。「大」は、なんと全長約75cmと驚異的なサイズを誇る。大きくてもやっぱりかわいいソニック。持っている人は大切にしてあげよう。　2

ソニック　マウンテンクエスト（英国トミー社製）
長い歴史を持つソニックだが、こんなおもちゃが発売されていた。今では、生産終了となっているので入手は困難なアイテムなのだ。


SONIC THE HEDGEHOG
START

SONIC The Screen Saver

ソニック スクリーンセーバー
パソコンを持っている人の必須アイテム。ソニックは、いつも元気にとび回り、モニターさえも守ってくれる心強い味方なのだ。　3

セガソニック　バスケット
こちらのぬいぐるみは、プライス商品。ソニックとその仲間たちが大集合だ。（96年9月登場済）　③

プレゼントのお知らせ
P122～124で紹介しているアイテムに「PRESENT」マークのついているものを読者の方にプレゼント！　応募方法は、本書についているハガキの希望商品番号に○印をつけ、カバーについている応募券を貼ってポストに入れるだけ。ただし、色やキャラクターはこちらにおまかせとなりますので、ご了承ください。ご応募の締切は1997年11月末日消印有効。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

■SHOP LIST■　1 ㈱コスチュームパラダイス☎03・3770・6516　2 ㈱ソニー・クリエイティブプロダクツ☎03・5424・8866　3 © SEGA

SCORE
TIME 0:00
RINGS 0
SONIC
THE HEDGEHOG
SONIC

EPILOGUE

エピローグ

超音速で時代を駆け抜けていくソニック。この「ソニックジャム」もあくまで通過点、世界一速いハリネズミの伝説は、まだまだ終わらない。これからのソニックの快進撃にも大いに期待しよう。

EPILOGUE

MESSAGE FROM SONIC TEAM
ソニックチームからのメッセージ

本書の制作に当たって、ソニックシリーズの開発に深く関わる中部長をはじめとするセガCS研究開発部のみなさんからメッセージをいただいた。秘蔵の新ビジュアルのおまけもあるぞ。

総合プロデューサー
メインプログラマー
中 裕司
YUJI NAKA

セガCS3研（ソニックチーム）を率いる部長であり、自らもプログラミングを手がけるプロデューサー。

CGに対する憧れ

[illegible]

キャラクターデザイナー
大島直人
NAOTO OHSHIMA

あのクールな姿のソニックを世に送り出した、真の生みの親と呼べる存在。キャラだけでなく全体のトータルデザインも手がける。

壮大な計画に期待

[illegible]

「ソニック3」と「ソニック&ナックルス」を手がけるプランナー。また、今回の「ソニックジャム」のディレクターをつとめる。

「3」はいい経験に

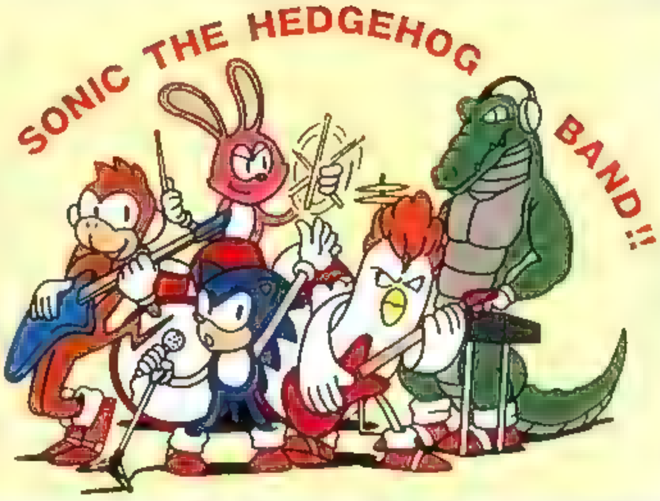
[illegible]

ソニックジャム
ディレクター
飯塚 隆
TAKASHI IIZUKA

Topics

君はソニックバンドを知っているか

今から数年前、「Beep！メガドライブ」誌に掲載された珍しいビジュアルを発見した。P108のエピソードにあるサウンドテスト用に描き起こされたイラストである。「ソニック1」の全容量の1/8を費やすはずであったサウンドテストは、彼らが自在に動き回るというこったものになる予定だった。左よりベースのマックス、ヴォーカルのソニック、ドラムスのマッハ、ギターのシャープス、キーボードのベクター。ワニのベクターは、その後「カオティクス」に同様の姿で登場している（P107参照）。キャラクターがこれだけ完成されているので、もし実際に採用されていたとしたら、以降のシリーズのキャラクター展開も変わっていたかもしれない……。


SONIC THE HEDGEHOG BAND!!

ゲームデザイナー

安原広和

HIROKAZU YASUHARA

ソニックの本編シリーズすべての企画、プランニングを手がける。現在はセガ・オブ・アメリカに勤務。

1990年当時、僕らは「世界」を知らなかった。けど「世界を相手に商品を作る」という恥ずかしい熱意だけはあった。自分たちの想像した「世界」に向けて商品を形にすることに睡眠時間を割いた。僕らの過剰な自信は『世界』を疑うことをさせなかった。「SONIC」と名付けたハリネズミは僕らの自信を手に取れる実体に変えてくれた。「ヘッジホッグ」という聞きなれない言葉は「世界」への扉を開くサインだった。僕らは小さなプラスチックのカートリッジを手に取って、その扉をノックしたのだ。1997年現在、僕らは「世界」を旅している。キラリと光ったCDのその奥にあっても、あのときのプラスチックの小箱は埋もれはしない。

サウンドクリエイター

牧野幸文

YUKIFUMI MAKINO

「1」「2」の楽曲データと効果音の制作を担当。また、「ソニックCD」ではサウンドディレクターをつとめる。

「ソニック1」の制作中にドリカムの中村さんのところにサウンドチェックに行ったんですが、そのときにカレーをごちそうになったことを覚えてます。「2」のときは「ソニックCD」と制作時期が一部重なってスケジュール調整でバタバタしたことと、「CD」の追目ついたレコーディングがハードだったことが印象に残ってますね。

グラフィックデザイナー

小玉理恵子

RIEKO KODAMA

「ソニック1」と「2」ではデザイナーとしてマップのグラフィックを担当。（現在は企画ディレクター）

ソニックは「1」と「2」に参加させてもらいました。ヘルプなのに気づいたら何ラウンドも描いてたとか、ヨーロッパから帰ってきて3日後にはアメリカで仕事してたとか、きつかった記憶が残ってます。このコメント書くまで大島君への貸しはすっかり忘れていたけど、本人が覚えていたそうなのでそのうち返してもらいましょう（笑）。

キャラクターデザイナー

湯田高志

TAKASHI YUDA

「ソニック3」以降のキャラクターデザインを担当。ナックルスのデザインは彼の手によるもの。

ソニック、マイルスにつづく第3のキャラクターのデザインをするという大変な仕事が私の参加初仕事です。ソニックとは同じルーツを持ちながら異質でワイルド、素朴でいながらそんなにイイコチャンでは無いというのがコンセプトでした。ナックルズはすべての条件を満たしたつもりでしたがいかがだったでしょう！

グラフィックデザイナー

石渡雨奈

UNA ISHIWATARI

上の小玉さんとともに「ソニック1」と「2」のマップグラフィックを手がけるデザイナー。

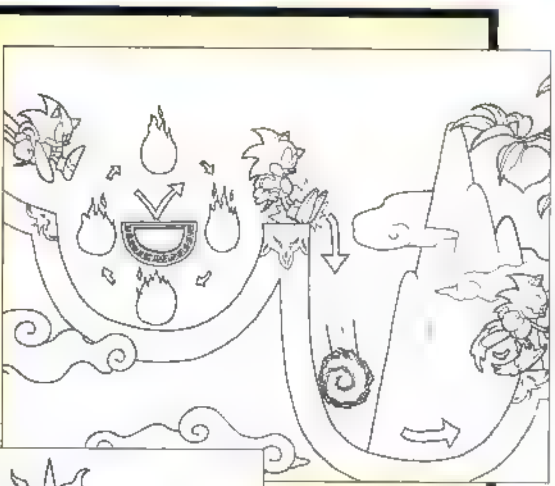
「ソニック」のとき私は入社1年目だったんですけど、背景を描いても描いてもボツくらって、円形脱毛症になったんですよ。女の子なのに――。「ソニック2」のとき、アメリカで開発してたじゃないですか。帰国の日の朝の3時まで仕事して、朝9時の飛行機に乗ったんですよ――。もっとゆっくり遊べると思ったのに――

Topics

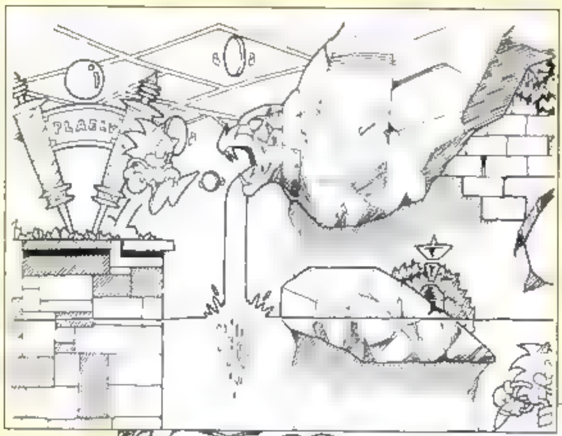
大島氏秘蔵のイメージラフを発掘！

今回の取材の最中に、大島氏から提供された秘蔵のイラストがこれ。ソニックの初期コンセプトを形作るためのイメージラフカットである。ソニックのアクションや表情は今と変わらないが、ボツとなったゾーンのさまざまなイメージが興味深い。

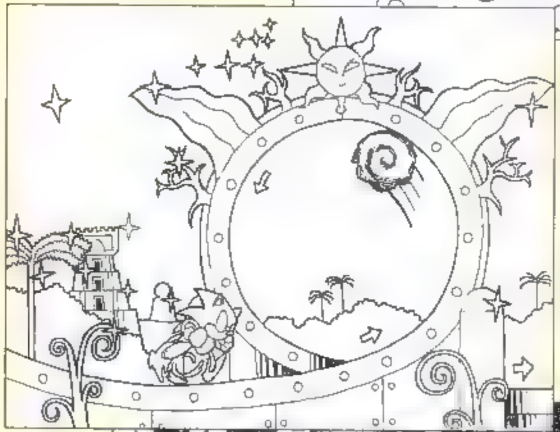
↑これらのイメージをもとに、各ゾーンが構成されていったのである。



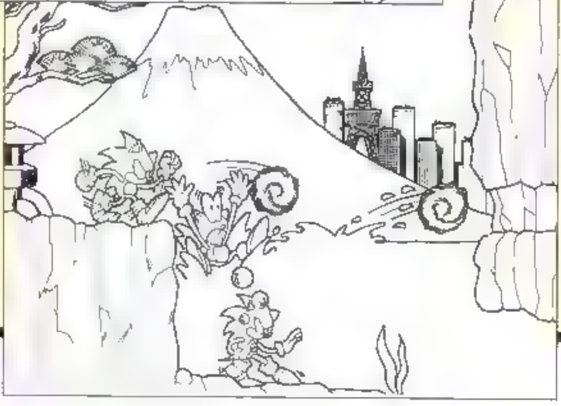
↑名付けて「大霊界」ステージ。中国風の背景は採用されることはなかったが、トラップはスプリングヤードゾーンで採用されている。



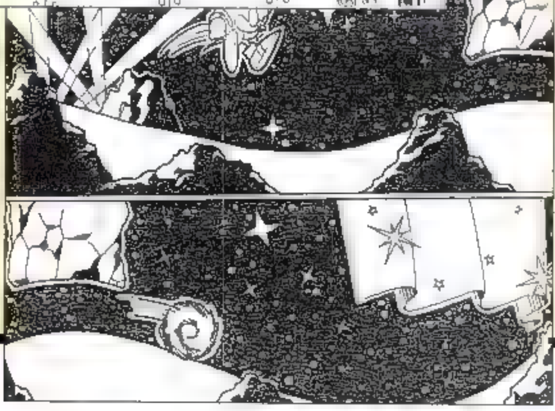
←ラビリンスゾーンは初期からあったイメージ。このほか、マーブルゾーンやスクラップブレインゾーンのイメージも完成されていた。



←東南アジア風の建物と黄金がコンセプトのステージ。360°ループはここから生まれた。「3」のランチベースゾーンに近いかな？



→シリーズで未だ採用されていない日本のステージ。水切りダッシュのアイデアはこの頃からあったが、採用されたのは「3」以降だ。



→重力が軽くなる宇宙ステージはなんと2Pモードで描かれている。対戦モードのコンセプトもすでにこのときに完成されていたのだ。

EPILOGUE 2

SONIC NEW ART
ソニック ニュー アート

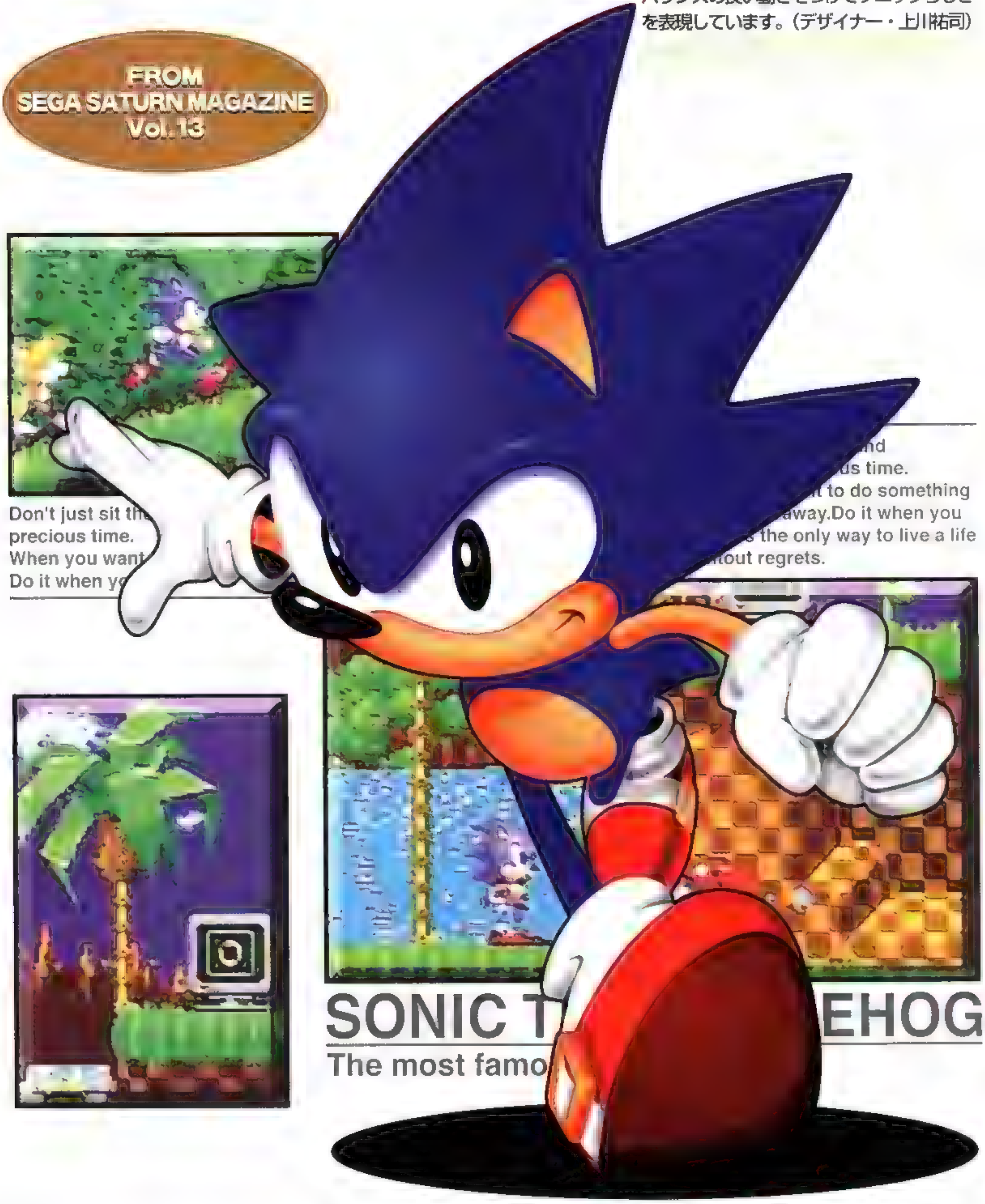
「ソニックジャム」の発売にあたり、新たに描き起こされたCGをここで紹介。新規デザインのものについては、デザイナー諸氏にそれぞれ解説をいただいた。

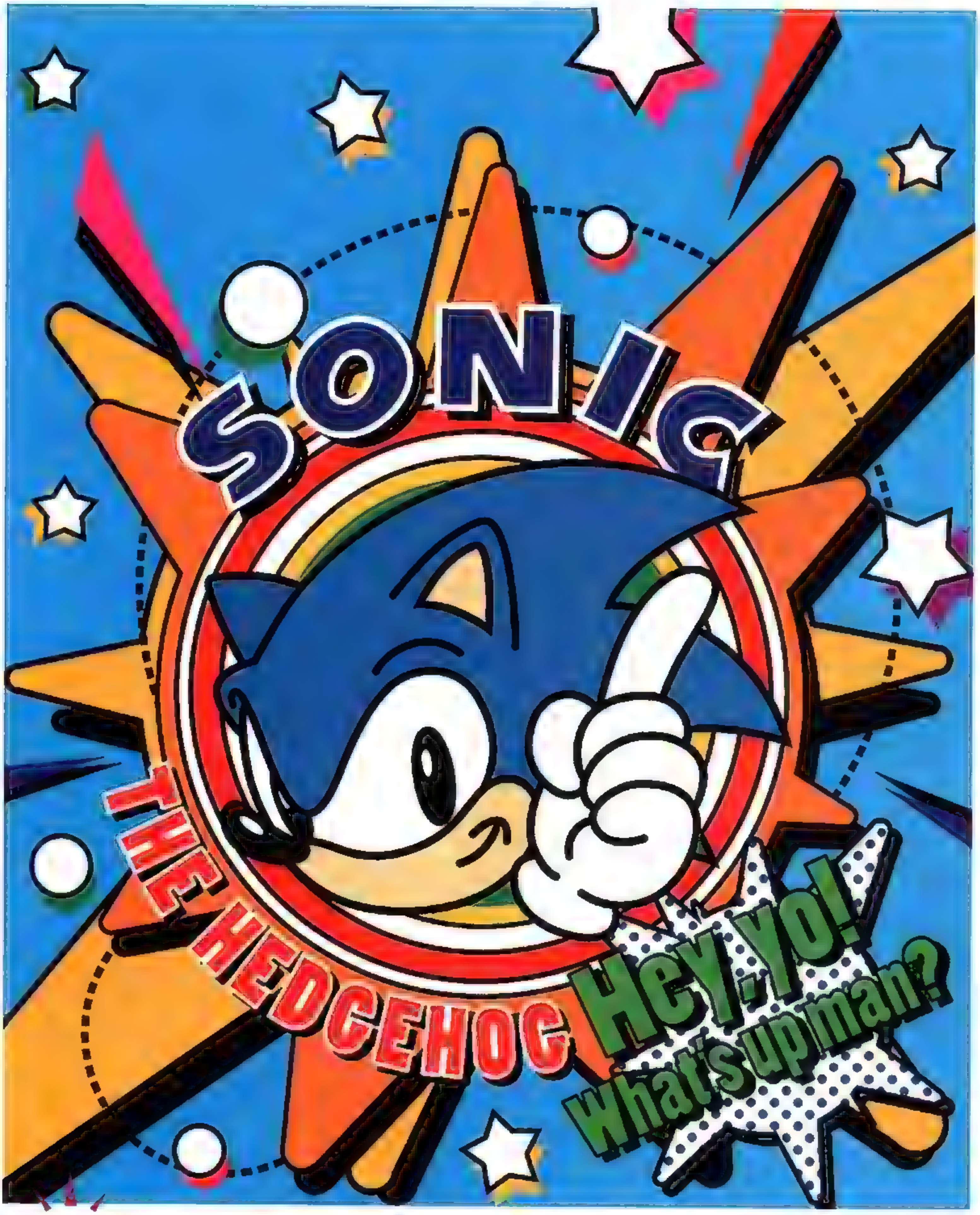
COMMENT

FROM SONIC TEAM

ソニックシリーズのゲーム画面をデジタル処理した背景に、走り始めたソニックを描きました。収まってしまいがちなクールな表情にバランスの良い動きをつけてソニックらしさを表現しています。（デザイナー・上川祐司）

FROM
SEGA SATURN MAGAZINE
Vol. 13

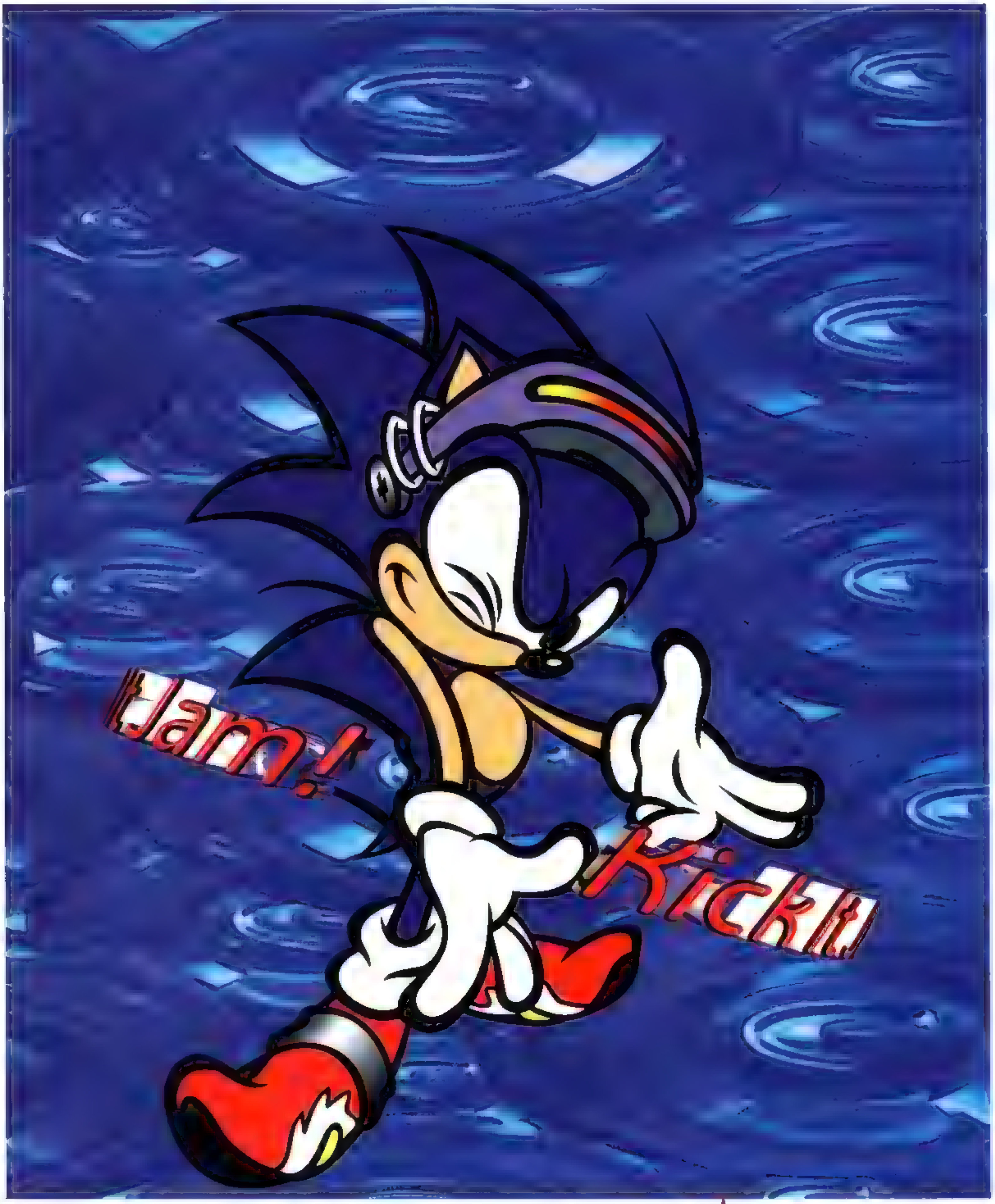

Don't just sit th
precious time.
When you want
Do it when yo
nd
us time.
t to do something
away.Do it when you
the only way to live a life
tout regrets.
SONIC T
EHOG
The most famo


SONIC
THE HEDGEHOG
Hey, yo!
What's up man?

COMMENT **FROM SONIC TEAM**

今回の「ソニックジャム」のパッケージ用にリニューアルされたモチーフを背景に、アメコミ的に表現してみました。文字やノリも「ソニック」の一部として見たトータル的な作品と理解してください。（デザイナー・上川祐司）

FROM
SEGA SATURN MAGAZINE
Vol. 18



FROM
SEGA SATURN MAGAZINE
Vol.22

COMMENT **FROM SONIC TEAM**

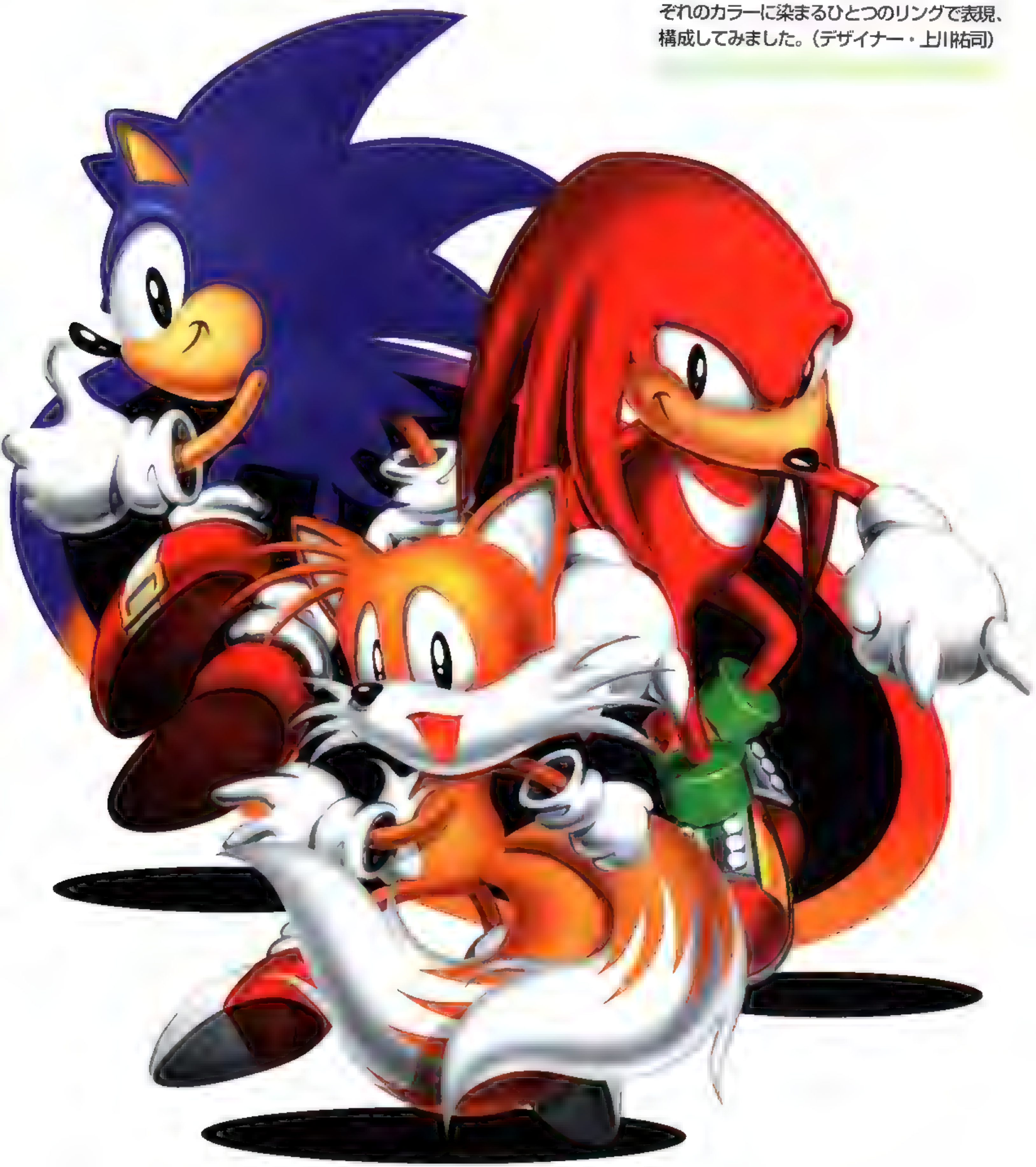
ソニックは常に時代の先端を切り開いていくような、挑発的なイメージであってほしいという願いをこめて制作しました。バックパターンは頭文字の「S」の文字をヒーローっぽくマーク化してみました。（デザイナー・岡野）

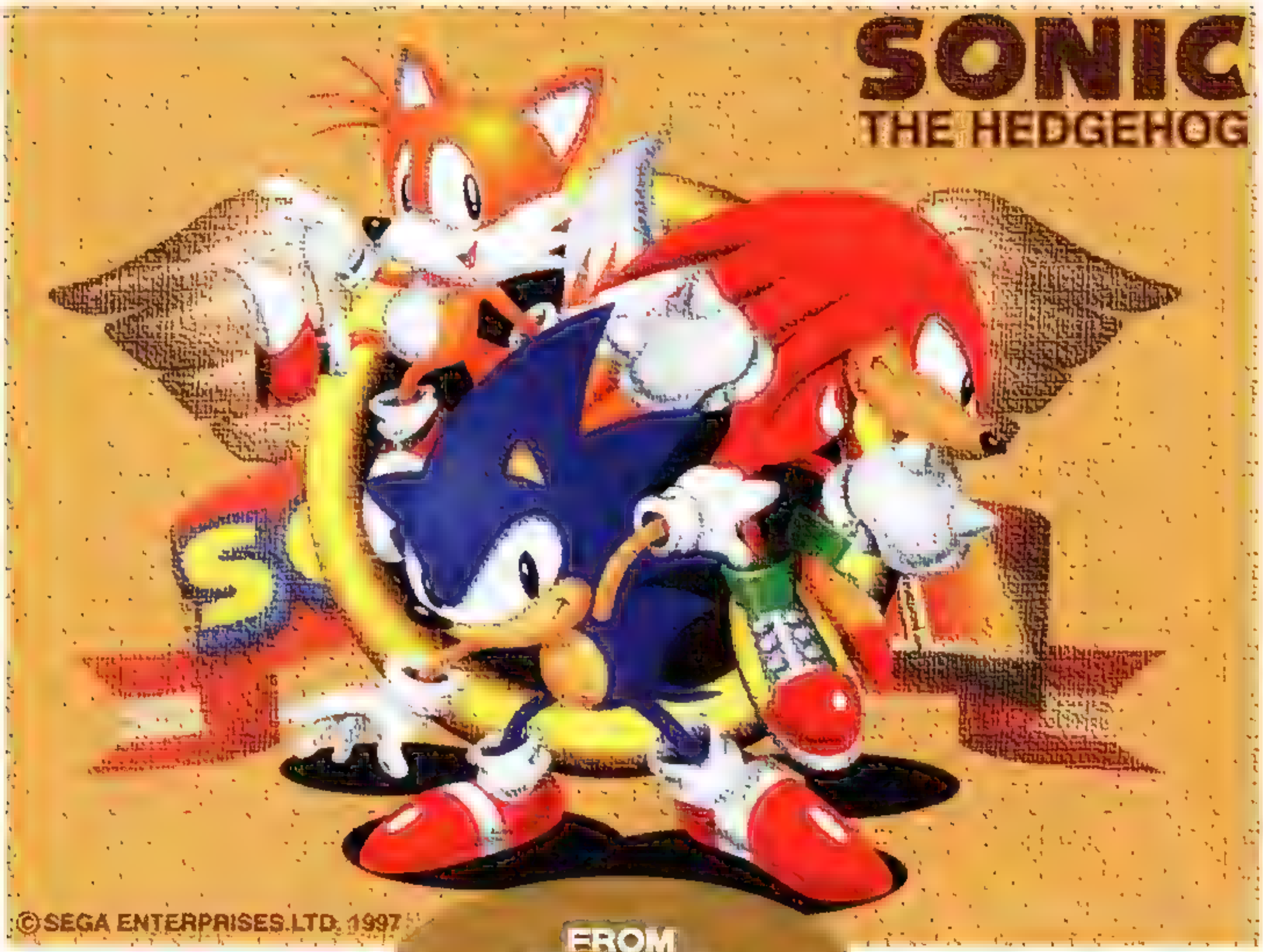
**FROM
SEGA MAGAZINE
July/August**

COMMENT

**FROM
SONIC TEAM**

違った性格、設定を持った彼等にもどこか共通する意識、目的、ポリシーがあってこそ仲間として共感している。そのイメージをそれぞれのカラーに染まるひとつのリングで表現、構成してみました。（デザイナー・上川祐司）

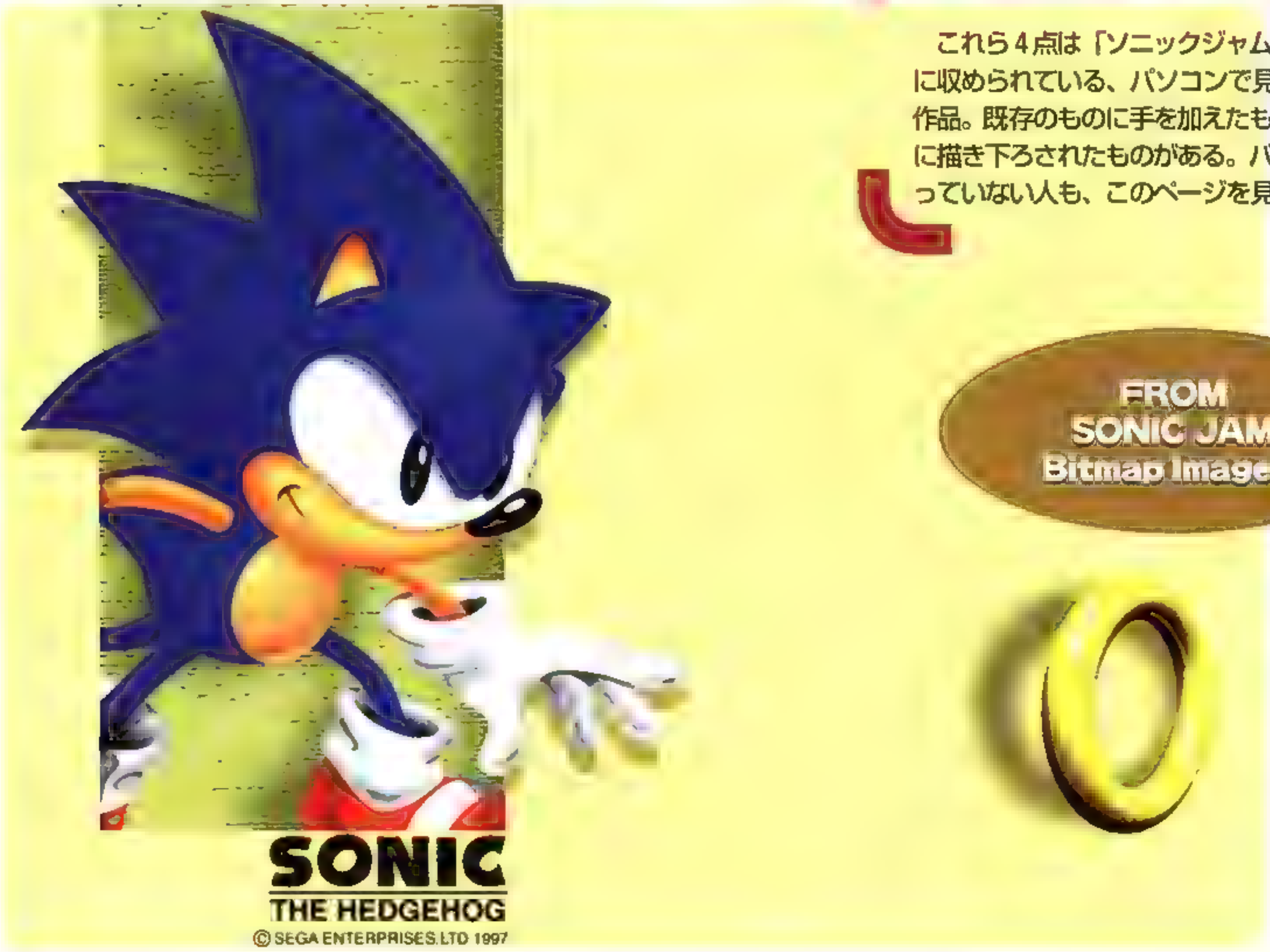



SONIC
THE HEDGEHOG
©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1997

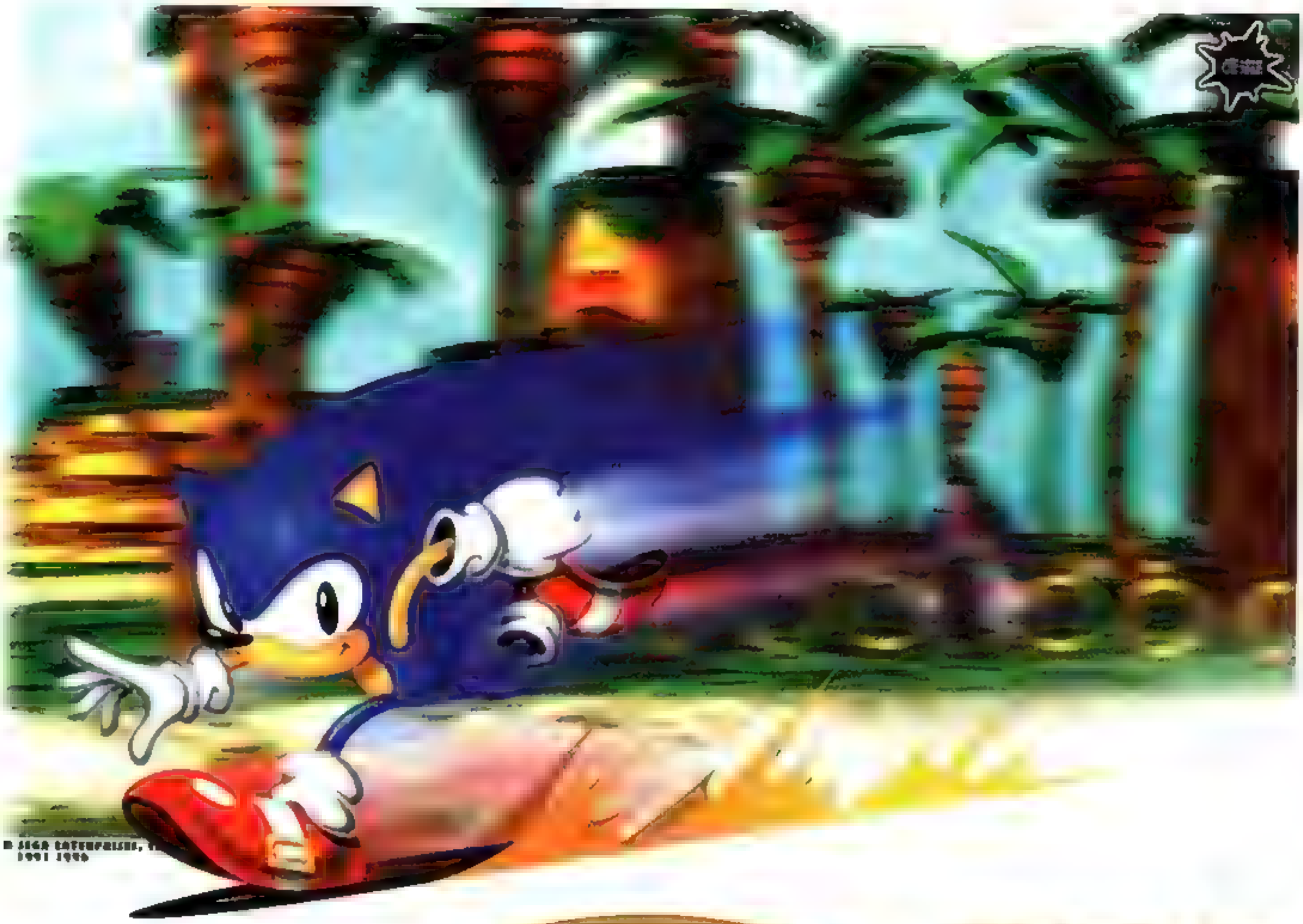
FROM
SONIC JAM
Bitmap Image 1

「ソニックジャム」に入っている新規CG

これら4点は「ソニックジャム」のソフトに収められている、パソコンで見られるCG作品。既存のものに手を加えたものと、新規に描き下ろされたものがある。パソコンを持っていない人も、このページを見て楽しもう。

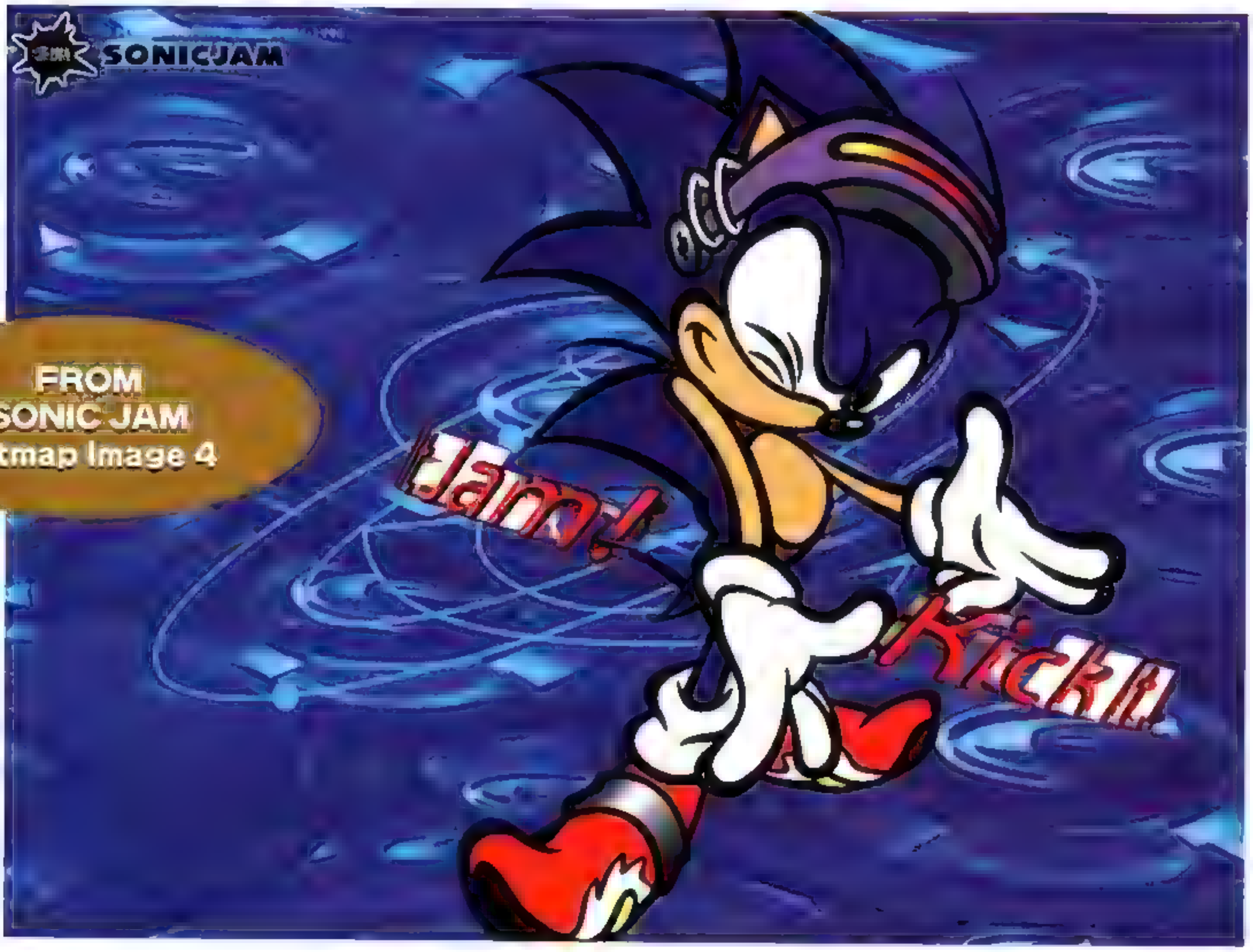

SONIC
THE HEDGEHOG
©SEGA ENTERPRISES,LTD 1997

FROM
SONIC JAM
Bitmap Image 2


© SEGA ENTERPRISES,
1991 1996

SONICJAM

FROM
SONIC JAM
Bitmap Image 3


SONICJAM
Jam!
Kick!!

FROM
SONIC JAM
Bitmap Image 4

EPILOGUE

CURTAIN CALL

カーテンコール

終わり？　たしかにこの本はここで終わりですが、ソニックの快進撃はまだまだつづきます。未来のソニックに期待を込めて、「See You Again!!」

ボクの前を、一陣の風が駆けぬけていった。
青くて、速くて、そしてなによりもさわやかな風。
ボクはその風を追いかけて走った。風はボクの前で止まり、こう言った。
「ついてくるかい？」
ボクは風と一緒に走った。力の限り走った。
ボクがへとへとになっているのに、彼はちっともつかれていない。
「まだまだ！　お楽しみはこれからだよ」
風は今日も走りつづける。ボクは今日も風を追う。
どうしてかって？　彼が行くところには、必ず楽しいことが待っているから。

ソニックジャムオフィシャルガイド

1997年10月2日　初版発行

編集	SEGASATURN MAGAZINE編集部 アミューズメント書籍編集部（吉本美雅子）
構成・文	有限会社ターニング・ポインツ（稲元徹也/LINNE☆/矢澤(E)正次）
編集協力	たいっちょー/うまのすけ MahoRa/河原正和/長谷川健/大藤祐規子
カバーデザイン	竹内雄二
本文デザイン	K.D.R.(佐藤小春) /吉谷正美デザイン事務所
撮影	鬼頭栄次/大屋哲男
CGマップ制作	ZOU STUDIO
製作協力	SONIC TEAM 株式会社コスチュームパラダイス 株式会社ソニー・クリエイティブプロダクツ 株式会社ミントスタッフ Jリーグフォト株式会社 株式会社ボンカラー・フォト・エイジェンシー

発行人	天野泰元
発行	株式会社セガ・エンタープライゼス
発売	ソフトバンク株式会社　出版事業部 〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 販売局　TEL 03-5642-8101 編集部　TEL 03-5642-8187

印刷・製本	共立印刷株式会社

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997
©1997 SOFTBANK CORP.

ISBN4-7973-0337-9　Printed in Japan

●落丁本・乱丁本は、ソフトバンク株式会社販売局にてお取り替えいたします。
●定価は、カバーに記載されています。
●禁無断複製
●ゲームの内容に関するお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

ソフトバンクの攻略本

鉄拳 パーフェクトガイド	854円
第4次スーパーロボット大戦 スーパーガイド	854円
エースコンバット パーフェクトガイド	854円
ウィザードリィⅥ～禁断の魔筆～ スーパーガイド	854円
クラシックロード パーフェクトガイド	951円
ナムコミュージアムVOL.1 パーフェクトガイド	854円
バーチャファイター2 パーフェクトガイド	1068円
闘神伝2 パーフェクトガイド	951円
ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド	854円
第4次スーパーロボット大戦S パーフェクトガイド	951円
ナムコミュージアムVOL.2 パーフェクトガイド	951円
ザ・タワー パーフェクトガイド	951円
ガングリフォン パーフェクトガイド	951円
電脳戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル	1456円
誕生S～Debut～ パーフェクトガイド	1068円
ファイアーエムブレム～聖戦の系譜～ スーパーガイド	854円
月花霧幻譚～TORICO～ オフィシャルガイド	1068円
アセンダンシー 公式パーフェクトガイド	1748円
鉄拳2 パーフェクトガイド	1553円
OverBlood オフィシャルガイド	1068円
パイロットウイングス64 スーパーガイド	854円
ナムコミュージアムVOL.3 パーフェクトガイド	951円
にとうしんでん パーフェクトガイド	854円
ザ・コンビニ パーフェクトガイド	1553円
ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド	1456円
マスター・オブ・モンスターズ オフィシャルガイド	1068円
スーパーマリオ64 スーパーガイド	1068円
バトルアスリーテス大運動会 パーフェクトガイド	1553円
リグロードサーガ2 パーフェクトガイド	1068円
バーチャコップ2 キラーマニュアル	1068円
新スーパーロボット大戦 パーフェクトガイド	951円
ファイターズメガミックス オフィシャルガイド	1456円
電脳戦機バーチャロン パーフェクトガイド	1262円
F-1チーム運営シミュレーション オフィシャルガイド	1000円
闘神伝3 オフィシャルガイド	1300円
ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド	1600円
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression バイブル	1000円
クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ パーフェクトガイド	1000円
花組対戦コラムス オフィシャルガイド	933円
新テーマパーク パーフェクトガイド	1000円
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 オフィシャルガイド	1500円
機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～ パーフェクトガイド	1000円
新テーマパーク パーフェクトガイド	1000円
AZITO 秘密基地作成シミュレーション オフィシャルガイド	1400円
ナムコミュージアムVol.4 パーフェクトガイド	1400円
ガメラ2000 オフィシャルガイド	1500円
ガンダム・ザ・バトルマスター パーフェクトガイド	1000円
ゲームで発見!! たまごっち スーパーガイド	470円
ゼロ ディバイド2 パーフェクトガイド	1100円
アーマード・コア オフィシャルガイド	1300円
ゼロヨンチャンプDooZy-J パーフェクトガイド	1100円
魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定!核爆発5秒前!!～ オフィシャルガイド	1500円
ラストブロンクス オフィシャルガイド	1300円

（価格は全て税抜きです）

SOFT
BANK

ISBN4-7973-0337-9

C0076 ¥1300E

9784797303377

定価 本体1,300円 ＋税

1920076013003

SONIC
TEAM
PRESENTS

SOFT
BANK

ISBN4-7973-0337-9

C0076 ¥1300E

9784797303377

定価 本体1,300円 ＋税

1920076013003

SONIC
TEAM
PRESENTS

「SONIC THE HEDGEHOG」,「SONIC THE HEDGEHOG 2」,
「SONIC THE HEDGEHOG 3」,「SONIC & KNUCKLES」,
そして「SONIC WORLD」を完全攻略。

**ソニックとその仲間達の魅力を
余すところなく紹介するゾ!**